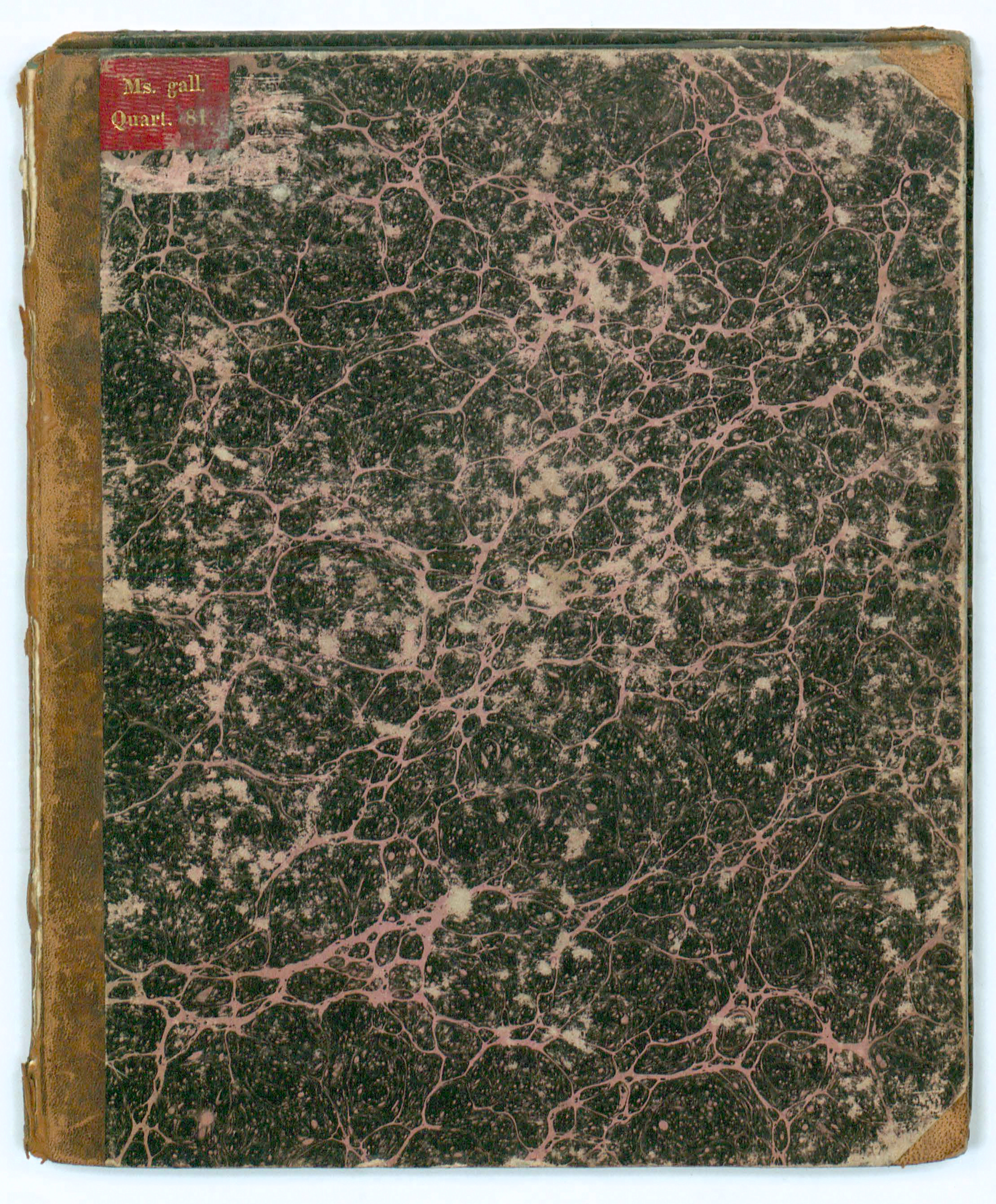


Ms. gall.
Quart. 81.

Découvertes
sur le
Cavalier
(aux échecs)

par

C. F. J. (Jænisch)
ae



St. Pétersbourg 1837
Imprimerie de C. Wienhoeber.


Ex
Biblioth. Regia
Berolinensi.

# Découvertes sur le cavalier.

Quelques-uns des meilleurs auteurs sur le jeu des échecs s'accordent à observer : « que la force du cavalier diminue constamment vers la fin de la partie. » Voir les ouvrages de Philidor, Allgaier, Silberschmidt et d'autres x).

Cette observation ne saurait, sans doute, être prise à la lettre : car, en ce cas, comment expliquer cet autre fait dont aucun joueur ne doute, je veux parler de l'équivalence du fou et du cavalier, tant au commencement, que vers le milieu et la fin de la partie ? Si la valeur du cavalier diminuait, sans que celle du fou changeât notablement (et aucun auteur ne parle de la diminution de cette dernière, qui, en effet, n'existe pas), comment l'équivalence de ces pièces pourrait-elle encore se conserver vers la fin, au point qu'aucun joueur n'hésite à les changer, si le cas l'exige ? Il y a plus : dans une fin de partie, où il s'agit d'attaquer et de défendre des pions, un très-grand nombre de joueurs préféreront le cavalier au fou, et croiront gagner par lui, puisqu'il se porte indifféremment sur les cases blanches et les cases noires, avantage dont le fou est privé. Il est vrai que, d'un autre côté, le mat avec les deux cavaliers seuls, ainsi que celui de la tour et du cavalier contre une tour est impossible, et que deux cavaliers perdent contre la reine ; mais on peut répondre que, sans compter la possibilité d'éviter ces cas, ils

Sur Philidor s. Note au [illegible] (Aug. Lolli P. 255 trad. française)

S. 4

x) L'observation que l'on fait ordinairement est celle-ci : « que vers la fin de la partie, la valeur du pion et de la tour augmente, tandis que celle de la reine et du cavalier diminue. »

ils ne démontrent point du tout la diminution de la force du cavalier, mais simplement une spécialité qui lui est acquise dans ces positions finales; de même que l'impossibilité de mener à dame avec un fou le pion d'une tour, si la case du roi où l'on vise, n'est pas de sa couleur, n'entraîne pas non plus la diminution de la force du fou. — Il résulte de cet examen, que l'observation relative au cavalier que nous avons citée au commencement, n'est pas tout à fait exacte, ou plutôt que le fait dont il s'agit, n'est pas encore énoncé en ses termes véritables. Quelque chose de pareil nous est, en effet, révélé par l'expérience, mais d'une manière beaucoup trop vague pour que sa juste valeur fût immédiatement appréciable.

Qu'on ne croie pas, nous nous empressons de l'ajouter, que notre intention ici soit de jeter le moindre blâme sur les judicieux écrivains que nous avons nommés : tout en s'exprimant comme nous l'avons dit, ils avaient sans doute un sentiment parfait du sens qu'il fallait attacher à leurs paroles. Ce dont il s'agit ici, c'est d'éclairer sur ce sens les personnes, qui, n'ayant pas suffisamment approfondi le jeu, pourraient risquer de prendre trop à la lettre la parole des maîtres.

Le propre du cavalier est de bien agir dans la mêlée, sans être gêné par elle, puisqu'il peut se porter au-dessus ~~des~~ v.f. pièces amies et ennemies, et qu'il a une marche différente de celle des autres. La grande force tient donc aux positions embarrassées; l'isolement de l'ennemi l'affaiblit : qu'est-ce à dire? Ce n'est pas que sa valeur intrinsèque en soit diminuée, mais son effet est

plus grand ou bien son attaque est plus dangereuse, si l'ennemi a d'autres pièces à sa disposition, que s'il est entièrement ouvert; surtout, et cela va sans dire, si ce sont des pièces plus faibles, c'est à dire des pions. En d'autres termes, il est apte à gêner l'ennemi par ses propres moyens de résistance, spécialement si une forte attaque ajoute à la mêlée. — Ainsi, ce que le cavalier est exposé à perdre toujours davantage vers la fin du jeu, ce n'est pas une partie de sa valeur propre, c'est ce moyen d'action indirecte par les autres pièces, moyen d'action qui peut exister tout aussi bien dans les fins de partie, quoique les chances pour lui deviennent plus rares à mesure que le jeu avance. De là l'impossibilité des deux mats cités plus haut, et la difficulté majeure du mat d'un fou et d'un cavalier contre le roi seul; de là le mat de la reine contre les deux cavaliers ou contre un cavalier et un fou.

Nous sommes heureux de pouvoir donner dans ce mémoire des preuves très frappantes de ce que nous venons d'avancer, qui, nous l'espérons, serviront à disculper le cavalier du reproche qu'on lui a adressé, en faisant voir, que son affaiblissement apparent ne dépend pas, à vrai dire, de l'époque plus ou moins avancée de la partie, mais de la possibilité de faire agir cet officier sur les positions embarrassées de l'ennemi, surtout contre des pions.

Tout le monde sait que le mat avec un cavalier seul contre le roi isolé est impossible. Cependant, il y a, comme nous l'exposerons avec détail dans ce mémoire, un très-grand [N.6] nombre de positions particulières.

où le mat avec le cavalier seul contre un roi et un pion est possible; et un système régulier de positions très-diverses où le mat du cavalier contre deux, trois ou un plus grand nombre de pions est assuré; ce qui pourrait paraître surprenant au premier abord, mais qui n'est qu'une conséquence remarquable des principes exposés plus haut. — Les positions que nous venons de citer, n'ont pas été, que je sache, discutées avec toute l'attention que réclame leur grand intérêt et leur nombre. Quoique l'existence de deux ou trois de ces cas ait été connue, et celle de quelques autres simplement affirmée par certains auteurs, on ne se doutait guère de leur grand nombre, et l'on regardait comme des exceptions et des accidents, des jeux qui se lient à un système nouveau et général.

Les premiers pas dans cette théorie ont été faits par deux anciens maîtres: l'Arabe Stamma et le Napolitain Salvio. C'est à ce qu'ils avaient trouvé depuis longtemps que l'on s'était arrêté jusqu'à ce jour. Comme il est probable que le plus grand nombre de nos lecteurs ne connaissent ni l'une ni l'autre des fins de partie où Stamma et Salvio ont consigné leurs découvertes, et comme ces parties renferment d'ailleurs, en quelque sorte, les premiers éléments de la théorie que nous développerons dans ce mémoire, nous commencerons par les présenter sous la forme que leurs auteurs leur ont donnée. — Voici le jeu de Stamma, le soixante-cinquième

de sa collection *)

B) Position des blancs : roi F1, cavalier E2
——— noirs : — H1, pion H3.

Les blancs commencent.

Blancs 1. Cav. E2 – G3 + Roi H1 – H2
2. — G3 – F5 — — H2 – H1
3. Roi F1 – F2 — — H1 – H2
4. Cav. F5 – E3 — — H2 – H1
5. — E3 – F1 — Pion H3 – H2
6. — F1 – G3 ‡.

Ce jeu a été regardé comme un des plus ingénieux de la collection de Stamma ; mais cette collection étant presque entièrement composée de fins de partie artificielles, on n'a pas fait attention aux principes qu'il renferme.

J'observe, uniquement pour plus de liaison avec les développemens qui vont suivre, que les blancs auraient pu tout aussi bien, au 2me coup, porter le cavalier sur E4, et puis au 4me sur D2, ce qui lui aurait de même fait atteindre F1 au 5me. Les noirs ne pouvaient pas au 3me coup, avancer le pion sans s'exposer au mat immédiat du cavalier sur G3.

Voici maintenant la partie de Salvio, rapportée dans l'ouvrage de son illustre compatriote Lolli de (Dr Salvio's Werk P. 135.) (P. 528 Sat 20)

*) Nous nous sommes permis de transporter la partie de Stamma de la région A de l'échiquier qu'elle occupait chez l'auteur à la région H... nous n'avions en cela que le but de la lier aux développemens ultérieurs de notre mémoire. V.8

Modèle.
Pos. des bl. : roi F2, cavalier G8
— — noirs : roi H2, pion H3 et G6.
La partie doit être gagnée par les blancs, que ce soient eux ou bien les noirs qui commencent.

Les blancs commencent.

Blancs 1. Cav. G8 – F6 — Noirs. pion G6 – G5
2 — F6 – G4 + — Roi H2 – H1
3 Roi F2 F1 — Pion H3 – H2
4 – Cav. G4 – F2 ‡. (+ mat)

Nous remarquons qu'il y aurait eu encore deux autres manières de jouer de la part des noirs, mais les blancs auraient dû toujours faire les mêmes coups, c'est à dire atteindre avec le cavalier la case G4, et le mat aurait été inévitable au 4me coup.

Si les noirs commencent, la tactique du côté de leurs adversaires doit toujours rester la même : il faut avant tout que leur cavalier parvienne le pion sur la case G4, et puis qu'il parvienne à une des cases F2 ou G3 pour donner mat ‡. Voici la manière de jouer des noirs qui tiendra le plus longtemps le jeu en suspens.

N. 10 Les noirs commencent

Noir. 1. Roi H2 – H1 — Bl. Cav. G8 – F6
2 — H1 – H2 — — F6 – G4 +
3 — H2 – H1 — Roi F2 – F1
4 – Pion G6 – G5 — — F1 – F2
5 – — H3 – H2 — Cav G4 – E3
6 – — G5 – G4 — — E3 – F1
7 – — G4 – G3 + — — F1 – G3 ⁰ + mat.

Entre quatre autres manières de jouer, j'en choisirai encore une; le lecteur trouvera les autres sans difficulté.

N. 1. P. G6 – G5 — M. Cav. G8 – F6
2 — G5 – G4 — — Cav. F6 – G4 °+
3. Roi H2 – H1 — — Roi F2 – F1
4. P. H3 – H2 — — Cav. G4 – F2 + mat.

Je ne sais si Salvio ou Cozzi ont déjà remarqué que les blancs gagnent aussi, si les noirs commencent, du moins ne l'ont-ils pas rapporté; ce qui est positif, c'est que Koch, en l'annonçant pour la première fois dans son excellent ouvrage Elementarbuch &c, et en examinant le cas le plus compliqué, celui que nous avons analysé d'abord, ne l'a pourtant pas démontré exactement. Cette erreur, de la part d'un aussi savant écrivain, ne peut, d'ailleurs, être qu'une inadvertance. Au lieu de faire tirer aux blancs le roi au 3me coup, il leur fait jouer Cav. G4 – E3, et puis aux noirs, Pion G6 – G5, sur quoi il fait replacer aux premiers le cavalier sur G4, et la partie est évidemment gagnée pour eux. Mais rien ne force les noirs d'avancer leur pion sur G5, ils peuvent replacer le roi sur H2, leur adversaire serait alors obligé de retourner [V. 10] être sur G4, et aurait ainsi fait un coup en pure perte, sans avoir en rien avancé ses affaires. Et s'il devait être sur F1, il ferait encore un plus grand nombre de coups absolument inutiles, car, pour forcer le mat, il faudrait nécessairement revenir sur la case G4, et puis jouer comme nous l'avons indiqué.

Ce mat exigeant un calcul assez fin, on a été porté

(Salvio. v. Cozzi 528. annotazione.

(V. 139 20 Bg.) wo der [illegible] [illegible] [illegible] wie [illegible].

Der Irrthum [illegible] ist mit [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] Anm. S. 140.

à le croire parement fortuit ; ce qu'il n'est pas, comme nous le verrons plus tard.

C'est cette élévation de fins de partie, regardées comme artificielles, à cause de leur difficulté, au rang de parties régulières, au moyen de principes fondamentaux, qui, eux-mêmes, ont conduit à la découverte d'un grand nombre d'autres cas beaucoup plus compliqués, découlant tous des mêmes principes — c'est la considération de ce fait qui nous a engagés à donner à notre mémoire le titre de "découvertes sur le cavalier", qui aurait pu paraître trop présomptueux à quelques lecteurs.

Pour être bien compris dans l'exposition du mat du cavalier contre deux, trois et un plus grand nombre de pions, je dois commencer par donner une énumération systématique et complète des situations, dans lesquelles le mat du cavalier contre un seul pion est exécutable, situations dont le jeu de Stamma ne forme qu'un seul cas particulier.

J'observerai d'abord, que toutes les positions énumérées dans ce mémoire, et qui se rapportent toutes au coin H1 de l'échiquier, ont chacune leur correspondante dans la région du coin A1, et que par conséquent leur nombre devra être doublé.

Je ne m'arrête pas aux cas, où, le roi noir se trouvant sur H1, et un de ses pions sur H2, le roi blanc se trouve sur F1 (ou F2), les noirs pouvant en outre avoir beaucoup d'autres pions ou même

des officiers, pourvu que le cavalier blanc puisse, sans empêchement, atteindre les cases V.II G3 ou F2. La partie sera évidemment gagnée. Le cavalier pourra même alors être remplacé par un fou blanc (voir pour le coin A1).

Actuellement, le roi noir se trouvant sur H1, son Pion sur H3, et le roi blanc sur F1, je dis d'abord que les blancs gagneront, s'ils commencent et si leur cavalier peut se porter au premier coup sur G3 (savoir s'il occupe les cases E2, E4, F5 ou H5). L'évolution se fera d'après Stamma (voir plus haut). Mais si, dans cette position, les noirs commençaient, la partie serait nécessairement nulle. Leur défense devrait consister à ne jouer que le roi, mais à avancer dans le moment le pion, pour se faire pat, si le cavalier s'éloignait de manière à ne pouvoir plus donner échec. — Voici d'ailleurs l'exposé complet de cette défense:

Noir. 1. Roi H1 – H2 — Blanc. Roi F1 F2 C'est un coup obligé, car si les blancs tiraient leur cavalier, le roi noir s'échapperait par la case G3.

— 2 — H2 – H1 — Cav. F5 – G3+. Si le cavalier blanc au lieu de donner cet échec, jouait autrement, l'adversaire avancerait dans le moment son pion H3, et forcerait les blancs, ou bien de laisser échapper le roi noir ou bien de le faire pat.

— 3 — H1 – H2 —— Cav G3 – F1 + S'ils avaient placé le cavalier autre part que sur F1, ils auraient été obligés, au coup suivant, de tirer le roi pour empêcher le pat, ce qui aurait ramené le jeu à sa première position.

— 4 — H2 – H1 — Cav F1 – E3.

— 5 — Pion H3 – H2 V.12 Mais si les noirs négligent de se faire pat, ils perdent nécessairement la partie. En voici la preuve:

Noir 5 Roi H1 – H2 — Bl 5 Cav. G3 – G4 +
6 — H2 – H1 — — Roi – F2 – F1
7 Roi H1 – H2 ——— Cav. G4 – F2 mat.

La position des rois et du pion noir restant la même, les blancs ont encore gagné, s'ils commencent et si leur cavalier peut atteindre en un coup la case F2 (savoir s'il occupe les cases D1, D3 ou G4), puisqu'il donne échec sur F2 et se place ensuite sur E4; le roi noir devra revenir sur H1, et la continuation sera :

Bl. 3. Roi – F1 – F2 — Noir Roi H1 – H2
— 4 — Cav. E4 – D2 ——— H2 – H1
5 — — D2 – F1 ——— Roi H1 – H2
6 — — F1 – G3 + mat.

Mais, les noirs commençant, la partie sera nulle, car ils joueront Roi H1 – H2; pour ne pas le laisser échapper, le roi blanc devra se placer sur F2, puis le roi reviendra sur H1, et le roi blanc sera encore obligé de revenir sur F1 &c. Parceque le cavalier blanc ne pouvant en deux coups atteindre la case G3, dès qu'il bouge, le roi noir se fera pat, en avançant son pion.

Ceci n'a lieu que pour les positions D1 et D3 du cavalier, car pour la position G4, si les noirs commencent, ils ne peuvent qu'avancer le pion, sur quoi le cavalier donnera mat sur F2. Ainsi le cavalier étant placé sur G4, les blancs gagneront la partie, qu'ils commencent ou non.

P. 13 La position des rois et du pion noir restant toujours la même, les blancs gagnent s'ils commencent et si le cavalier peut atteindre au premier coup la case G4 (savoir

s'il est placé sur E3, E5, F6, H2 ou H6). La raison de ce mat vient d'être indiquée. Mais s'il est aux noirs à jouer, ils ne font pas dans le moment. S'ils négligent de le faire, ils sont perdus pour les positions E3, F6 ou H6 du cavalier; pour la position E5, ils peuvent même avancer le pion plus tard. D'ailleurs je ne m'occuperai plus dans ce mémoire des cas de fausse défense de la part des noirs.

Le pion noir occupant toujours la case H3 et le roi blanc la case F1; si le roi noir est placé sur H2, les blancs gagnent s'ils commencent et si leur cavalier peut en deux coups atteindre la case G3 (même s'il occupe déjà cette case). Car il commencera par se mettre à portée de la case G3, et la continuation se fera d'après Stamma, comme il est très-facile de voir. Mais, si les noirs commencent, la partie est nulle, puisque leur roi peut s'échapper. Si le cavalier blanc peut atteindre au premier coup la case G3, les blancs gagnent, si les noirs commencent, et la partie est nulle, si les blancs commencent.

Le pion étant toujours sur H3, si la position des rois blanc et noir est F2 et H1, la règle est absolument la même que pour le cas précédent: les blancs gagnent s'ils commencent et si le cavalier peut atteindre en deux coups la case G3; les noirs commen-cent, le jeu est nul. Mais si le cavalier peut atteindre G3 au premier coup, les blancs gagnent si les noirs commencent et la partie est remise si les blancs commencent.

Il y a néanmoins pour la position F2, H1 des rois encore un cas différent, où les blancs gagnent s'ils commencent, c'est celui où leur cavalier occupe la case G4, alors la suite est: N°14: Blancs 1. Roi F2 F1 — P. H3-H2
2 Cav G4 — F2 F.

Mais si les noirs commencent dans cette position ils se font pat dans le moment.

La position blanc: pion H3, roi blanc F2, roi noir H2, les blancs gagnent s'ils commencent, et si le cavalier peut en trois coups atteindre la case G3, ou bien en un coup la case G4. Car ils ne peuvent, évidemment, commencer que de deux manières : ou par leur cavalier ou par leur roi. S'ils commencent par le cavalier, l'adversaire ne peut jouer que son roi sur H1, et l'on se trouve réduit à la position F2 et H1 des rois, où les blancs gagnent, si leur cavalier se trouve sur la case G4 ou bien à deux coups de distance de la case G3. Donc pour gagner, il devait en être à trois coups de distance, ou à portée de la case G4, au commencement. Si les blancs commencent par le roi, on est réduit à la position F1 et H2 des rois, les noirs commençant; donc le cavalier doit alors occuper une des cases ~~F~~ E2, E4, F5 ou ~~G~~ H5.

Si les noirs commençaient dans la même position, les cas où leur adversaire gagne, se réduisent évidemment à ceux de la position F2 et H1 des rois, les blancs commençant.

Dans les cas contraires, ces jeux seront nuls.
Il y a donc ici trois positions du cavalier, pour

lesquelles les blancs doivent gagner, commence qui voudra, ce sont : Cav. E3, F6 et H6.

Noir, pion H3, roi H2; blanc, roi E3 ou F3, les blancs gagnent s'ils commencent et si le cavalier peut en deux coups atteindre la case G3; car ils placeront leur roi sur F2, et au coup suivant le cavalier à portée de la case G3. Pour la position E3 du roi, les blancs peuvent encore gagner en le plaçant sur F3, si leur cavalier se trouve sur E2.

Noir, pion H3, roi H2; blanc, roi F3, cav. E2, les blancs gagnent si les noirs commencent.

Pr. Noir, pion H3, roi H2; blanc, roi E1 ou E2; les blancs gagnent s'ils commencent et si le cavalier peut en deux coups atteindre la case G3, ou bien s'il le peut en un seul coup. Dans le premier cas, ils placeront leur roi sur F2, et puis leur cavalier à portée de la case G3; dans le second, ils placeront de suite le roi sur F1.

Noir, pion H3, roi H1; blanc, roi E3 ou F3 ou G3, les blancs gagnent s'ils commencent et si leur cavalier peut en un coup atteindre la case G3.

Noir, pion H3, roi H1; blanc, roi E1 ou E2, les blancs gagnent s'ils commencent, et si le cavalier peut en un coup atteindre la case G3, ou bien s'il se trouve sur G4. Dans le premier cas, le roi blanc, pour gagner, se placera, comme précédemment, sur F2, dans le second, sur F1

Dans les cas contraires, toutes ces parties sont nulles

<u>Noir</u>, pion H4, roi H1; <u>blanc</u>, roi F1 ou F2, cavalier G4.
Cette partie est gagnée pour les blancs, commence qui voudra.
Car, s'ils commencent, ils jouent leur roi, sur quoi les noirs doivent avancer le pion; et si ces derniers commencent, ils ne peuvent qu'avancer le pion. La partie rentrera ainsi dans une des précédentes.

<u>Noir</u>, pion H4, roi H1; <u>blanc</u>, roi F1 ou F2; les blancs gagnent s'ils commencent et si le cavalier est à portée de la case G4.

<u>Noir</u>, pion H4, roi H1; <u>blanc</u>, cavalier G4; les blancs gagnent si leur roi est à portée des cases F1 ou F2.

Dans les cas contraires ces parties sont nulles.

Pour présenter un aperçu plus facile de toutes ces positions, nous les avons réunies dans un même tableau annexé au mémoire.

NB. corr. [illegible] Prof. [illegible] [illegible] au 237.

Ce tableau indique <u>234</u> cas du mat dans la région H de l'échiquier; il y en a autant dans la région A; de sorte que le mat du cavalier contre un pion est possible dans <u>468</u> cas. Les positions où le mat est assuré, quelque soit le côté qui commence, sont au nombre de 6.

corr. au 474.

<u>816.</u> D'ailleurs, veut on construire un tableau semblable pour la région A de l'échiquier, il n'y a qu'à remplacer partout dans celui-ci: A par H, B par G, C par F, D par E et vice-versâ, sans toucher en aucune façon aux numéros des cases; de sorte qu'un tableau se déduit immédiatement de l'autre.

Telle est la nature du cavalier, que, s'il donne le mat contre un pion dans des cas très-nombreux quoique fort particuliers, celui du cavalier contre deux, trois, quatre et pions devient possible, non plus dans des cas isolés,

mais dans un nombre presque incalculable de positions, formant un ensemble spécial, assujetti à des règles ~~générales~~ constantes.

Kiesch Silberschmidt dans son ouvrage: „Die neuentdeckten Geheimnisse im Gebiete des Schachspiels" dit bien, qu'il y a des positions particulières, où un cavalier peut gagner contre un pion, mais il ne cite qu'un seul exemple. blanc, roi F1, cavalier D2; noir, roi H2, pion H3, les blancs commencent; exemple, qui n'est, pour ainsi dire, qu'une moitié de la partie de Stamma. (S. 69. 4 P.)

Probablement Silberschmidt était loin de se douter que ces positions particulières étaient au nombre de ~~46~~ 456, et qu'un très-grand nombre d'entre elles reposaient sur un principe différent de celui du jeu de Stamma. corr. en 462

En parlant du mat du cavalier contre deux pions, Silberschmidt dit qu'il y a des cas où ce mat est possible, et pourtant il ne cite que l'ancienne partie de Salvio. (S. 69: 5 P.)

Ce que nous tenons surtout à cœur de prouver, indépendamment du nombre difficilement calculable de ces cas, c'est qu'ils ne sont point isolés, mais qu'ils dépendent de règles générales. — Pour le mat contre trois, quatre et un plus grand nombre de pions, aucun auteur n'en a pas même fait mention.

Les situations dans lesquelles le mat du cavalier contre plusieurs pions est exécutable, peuvent être classées en 7 catégories, que nous rapporterons toutes, pour plus de simplicité, à la région H de l'échiquier, mais que l'on appliquera immédiatement à la région A, par la simple mutation des lignes H en A, G en B, F en C, E en D et vice-versa, sans rien changer d'ailleurs aux numéros des cases.

Nous n'y comprendrons point les cas, où le roi noir se trouve déjà enfermé dans le coin H1 par le roi blanc et un de ses propres pions placé sur H2. Pour que le mat soit possible, il suffit alors que le cavalier puisse atteindre, sans être pris, une des cases F2 ou G3, avant qu'un des pions noirs vienne donner échec au roi, ou avant que l'adversaire soit pat (voyez page 11).

Ce que toutes les 7 catégories auront de commun, ce sera la position du roi noir sur H1 ou H2, celle du roi blanc sur F1 ou F2 (rarement F3, G3 ou H3), ainsi qu'un pion noir au moins sur la ligne H; elles ne différeront entre elles que par la positions des pions noirs et du cavalier.

Dans les deux premières catégories, la place du cavalier est G4, et celle des rois blancs et noirs, respectivement, F1 ou F2 et H1.

1) Autant de pions noirs que l'on veut sur les trois lignes F, G, H, ou sur les deux lignes F et H, ou sur les deux lignes G et H, ou sur la ligne H seule; les pions sur les lignes F et H ayant déjà passé les cases F5 et H5, et ceux de la ligne G n'ayant pas dépassé la case G5. Les blancs gagneront, comme on voudra.

2) Un pion noir double sur H3 et H4, et un, deux, trois ou quatre pions sur la ligne E, qui n'aient pas encore atteint la case E3; en outre, si l'on veut, un, deux ou trois pions sur les cases G7, G6 et G5. Ou bien un pion sur H3, un pion double (triple) sur G7, G6 ou G5, et un pion simple (double)*) sur la ligne E, qui n'ait pas

*) Au pion double sur la ligne G correspond un pion simple sur la ligne E et au pion triple sur la première, un pion double ou simple sur la seconde.

atteint la case E3. Dans l'un et l'autre cas il peut y avoir encore un, deux ou trois pions sur les cases F4, F3 et F2, si ceux de la ligne E n'ont pas dépassé E6, et un ou deux sur les cases F3 et F2, dans le cas de pions sur E5 ou E4.

Les blancs gagneront la partie quel que soit le côté qui commence, excepté dans la situation suivante: Pions H3, H4 et E4; ou H3, H4, E4 et E5; si le roi blanc se trouve sur F2, et si les noirs ont le trait. Car ils devront immédiatement pousser le pion H3 sur H2, pour se faire pat.

Dans les trois catégories suivantes, la position du cavalier blanc est F3.

D) Le roi noir sur H1, autant de pions noirs que l'on veut sur les deux lignes F et H ou sur la ligne H seule, mais deux au moins. Le Roi blanc sur F1 ou F2 ou G3; il peut aussi se trouver sur H3, si aucun des pions noirs n'est placé ou ne peut immédiatement se placer sur F4 ou H4. S'il y a un pion sur F2, le roi blanc doit nécessairement se trouver sur F1, à moins qu'il ne puisse le prendre aussitôt. Les blancs gagneront, commence qui voudra, les cas suivants exceptés, où les noirs peuvent se faire pat:

Pions H3 et H4 
— F4 et H3, roi blanc F2
— H3, H4, H5, — — F2
— F2, H3 et H4 ou F1
} si les noirs commencent.

Un pion sur F2 et un autre quelconque sur la ligne H.

S. 19. 4) a, le roi noir sur H1, le roi blanc sur F4 ou F2; autant de pions noirs que l'on veut sur les deux lignes F et H ou sur la ligne H seule, dont ceux de la ligne F aient déjà dépassé la case F6, et dont l'un se trouve sur H3; avec ce dernier, ils doivent être deux au moins, dont l'autre (s'ils ne sont que deux) ne doit point se trouver sur F2; en outre un pion noir sur une des cases E7 ou E6, qui peut aussi être double, savoir E7 et E6, mais alors il faut que le pion de la ligne F ou de la ligne H soit au moins double aussi (savoir: F4 et F5; F2, F4 et F5; H3 et d'autres quelconques de la ligne H).

b, Si tous les pions de la ligne H dans la position précédente ont dépassé H6, le pion sur les cases E7 ou E6 peut être remplacé par un pion sur une des cases G7 ou G6, qui peut aussi être double: G7 et G6. Dans le cas d'un pion seulement sur la ligne H, il faut que celui de la ligne F, s'il n'y en a qu'un, se trouve sur F4, non sur F2 ou F5; et s'il y en a deux, que ce ne soient pas F2 et F5.

c, En cas d'un pion double H3 et H4, si en outre il ne se trouve aucun pion sur la ligne F, ou seulement un sur F4 ou F2, ou deux sur F2 et F4, il peut y avoir en même temps des pions sur E7 ou E6 et G7 ou G6, l'un des deux ou tous les deux même

étant aussi doubles, si l'on veut.

Dans tous ces cas les blancs gagneront, commence qui voudra.

5) Deux pions noirs au moins sur la ligne tt, dont un sur tt 3; autant de pions que l'on voudra sur la ligne D, pourvu qu'ils n'aient pas encore atteint la case D2; en outre, si l'on veut, un nombre quelconque de pions sur la ligne F. Ou bien un pion sur tt 3, un pion double, triple, quadruple sur la ligne F (sans compter le pion F2, s'il existe) et respectivement un pion simple, double, triple sur la ligne D, qui n'ait pas atteint D2. Les rois blanc et noir occupent, respectivement, les cases F1 ou F2 (même G3, s'il n'y a pas de pion sur D3) et tt 1. Les blancs gagneront, quel que soit le côté qui commence.

6) La sixième catégorie est celle, où le cavalier ne se trouve ni sur G4, ni sur F3, mais bien sur une autre case quelconque de l'échiquier. Or le mat n'étant définitivement exécutable que sous les conditions des cinq premières catégories, pour qu'il soit possible dans la sixième, il faut nécessairement qu'elle puisse être réduite à une des cinq précédentes, savoir:

<u>Que le cavalier puisse, sans empêchement possible ou sans prt de la part des noirs, être porté sur une des cases G4 ou F3, la position des autres pièces revenant alors en même temps à une de celles formulées précédemment.</u>

Si cette condition, qui suffit pour définir complètement la 6me catégorie, est remplie, les blancs gagneront toujours, commence qui voudra. D'ailleurs, en l'examinant de plus près, on en tirera entre les caractères suivants de cette catégorie:

a, Il a toujours un pion noir en H3

β, Si le roi noir se trouve sur H2, il faut que le roi blanc soit placé sur F2, à moins que le cavalier ne soit déjà à portée de la case G3, ou bien il faut que les blancs commencent.

Nous spécifierons plus bas en détail, toutes les positions de la 6me catégorie.

7) La septième catégorie comprend les cas très-nombreux, mais purement exceptionnels, où, la situation ne rentrant pas dans une des précédentes, le mat est néanmoins exécutable. Le caractère distinctif de tous ces cas est, que si l'un des joueurs commence au lieu de l'autre, le mat cesse d'avoir [X.21] lieu. Il convient de les distinguer en deux espèces. La situation, pour la première espèce, diffère si peu de l'une des précédentes, que si les blancs ont le trait, ils peuvent, au premier coup, réduire le jeu aux conditions requises pour donner le mat: c'est, ou bien le roi, ou bien le cavalier, qu'il leur faudra simplement approcher. Mais, les noirs ayant le trait, leur roi pourra s'échapper, ou bien ils pourront se faire pat. Les cas de la seconde espèce

sont bien plus importants. Pour eux, la situation du jeu paraît, au premier coup-d'oeil, différer essentiellement des précédentes, et leur réduction à l'une de ces dernières, qui ne peut avoir lieu non plus, que si l'un des joueurs a le trait (la partie, dans le cas contraire, devant un pat ou un refait), ne sera possible que dans plusieurs coups, ou ne sera pas du moins aussi simple et évidente. Ces cas se présenteront, d'ailleurs, naturellement dans le cours de la discussion des six catégories systématiques.

Il y a une observation générale à faire sur les 7 catégories : c'est que le pion F2 ne peut jamais être au nombre de ceux, qui doivent, de rigueur, se trouver sur la ligne F, pour que le mat dans telle ou telle situation citée soit possible ; de sorte que ce pion ne pourrait exister, que si les autres sur cette ligne et sur les lignes D, E, G, H, sont au complet indiqué, et qu'il peut toujours exister dans ce cas. Dans chacune des catégories, on pourrait encore ajouter un pion sur H2, mais elle serait alors dénaturée, et se rapporterait au cas exclu au commencement ; de façon que la possibilité du mat se déciderait déjà uniquement par la règle donnée pour ce cas.

<u>Catégorie première et fondamentale</u>. L'exécution des mats de cette catégorie se présente d'elle-même. Le cavalier blanc doit simplement conserver sa position sur G4, jusqu'à l'instant, où les noirs seront obligés d'avancer

leur pion sur H2, 8.22 alors le cavalier donnera mat sur F2, ou immédiatement ou un coup après. Mais s'il arrive que, dans cet instant, le roi blanc occupe cette case, et si, en même temps, il ne se trouve pas de pions sur la ligne F (le roi blanc les ayant tous pris, à mesure qu'ils se présentaient), mais seulement des pions sur les lignes G et H, il faudra que le cavalier quitte le poste G4 pour revenir, en faisant le tour, donner mat sur G3, par la prise du pion noir qui y viendra. Cette règle est si simple, qu'entre le grand nombre de jeux auxquels elle s'applique, il suffira de citer un seul, pour la faire saisir parfaitement.

Position des blancs : roi F1, cavalier G4.
— — noirs : — H1, pions F3, F4, G7, H4.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Blanc | le Roi F1 – F2 | Noir : | Pion G7 – G6+ |
| — 2. | — F2 – F1 | — | G6 – G5 |
| — 3 | — F1 – F2 | — | H4 – H3 |
| — 4. | — F2 – F1 | — | F3 – F2 |
| — 5 | — F1 – F2° | — | F4 – F3 |
| — 6 | — F2 – F1 | — | F3 – F2 |
| — 7 | — F1 – F2° | — | H3 – H2 |
| — 8 | — Cav. G4 – E3 | — | G5 – G4 |
| — 9 | — Cav. E3 – F1 | — | G4 – G3+ |
| — 10 | — Cav. F1 – G3° + mat. | | |

Mais si, tout en jouant ainsi, les noirs avaient eu le trait, ou si, les blancs commençant, leur adversaire avait fait faire deux pas à son pion G7, l'issue de la partie eut été hâtée.

Blancs. 1. Roi F1 – F2 — Noir Pion G7 – G6
2 ——— F2 – F1 ——— F3 – F2
3 ——— F1 – F2 ——— F4 – F3
4 ——— F2, F1 ——— F3 – F2
——— F1 – F2 ——— H4 – H3
——— F2 – F1 ——— H3 – H2
——— Cav. G4 – F2 +.

Si, dès l'origine, il n'y avait eu de pions noirs que sur les lignes G et H ou sur la ligne H seule, rien n'aurait dû être changé à la manière de jouer des blancs.

Mais s'il n'y a de pions que sur les lignes F et H, il existe un cas, où la manière de donner le mat devient un peu différente. Voici ce cas:

Position des bl.: roi F1, cavalier G4
——— noirs: — H1, Pions F4, H4.

Noirs: 1. Pion F4 – F3 — Blancs. Roi F1 – F2
2. — H4 – H3 — ——— F2, F1
3 — F3 – F2 ——— Cav. G4 – F2 +
4 — H1 – H2 ——— Cav. F2 – E4 etc.

d'après la théorie du mat contre un pion.

(Voir page 12)

Catégorie 2me. Considérons d'abord le cas le plus facile, celui, où, le pion de la ligne H étant simple (H3), le nombre de ceux sur la ligne G surpasse d'une unité celui des pions sur la ligne E. Pour donner le mat, il faut alors maintenir le cavalier sur G4, jusqu'à ce que le plus avancé des pions de la ligne E soit obligé de se placer sur E3 ou E2. alors le cavalier doit le prendre, puis se reporter sur G4, par la prise, s'il y a lieu, du pion noir qui s'y présenterait, et attendre l'arrivée sur E3 ou E2 du second pion noir, s'il existe, le prendre aussi, etc. Il va sans dire que

Cependant

pendant que le cavalier se trouvera sur E3 ou E5, le roi blanc devra, s'il y a lieu, être joué sur F2, en cas que le roi ennemi tente de s'échapper par la case G3. Après la prise du dernier pion sur la ligne E, et le cavalier étant replacé sur G4, le mat s'effectuera comme pour la catégorie fondamentale.

## Exemple I.

Pos. des bl. roi F1, cav. G4
——— noirs: ——— H1, pions E4, E5, F2, F3, G5,
G6, G7, H3.

Bl. 1. R. F1 – F2° — P. E4 – E3 +
2. Cav. G4 – E3° — — G5 – G4
3. Cav. E3 – G4° — — E5 – E4
4. Roi F2 – F1 — — E4 – E3
5. Cav. G4 – E3° — Roi H1 – H2
6. Roi F1 – F2 — P. G6 – G5
7. Cav. E3 – G4 + R. H2 – H1
8. Roi F2 – F1 etc. suivant la 1ère catégorie

Ce cas ne présente donc point de difficulté. Actuellement, si les nombres des pions sur les lignes E et G sont dans un rapport arbitraire, ce qui peut arriver, comme nous l'avons dit, lorsqu'il y a sur la ligne H le pion double H3 et H4, il faudra toujours attendre avec le cavalier l'arrivée sur E3 ou E5 du plus avancé des pions de la ligne E, quand il y en a plus d'un, et le prendre, puis se replacer sur G4 etc. Si les noirs alors conservent quelqu'un seul pion sur la ligne G ou la ligne F, on pourra sans crainte

attendre avec le cavalier sur G4 l'arrivée du dernier ou seul pion de la ligne E sur E3 ou E5, le prendre et continuer ensuite suivant la catégorie 1ère fondamentale. Mais si les noirs ont, en même temps, déjà sacrifié tous leurs pions des lignes F et G, ou n'en ont pas eu, il faudra se garder de tomber dans le cas d'exception de la 2me catégorie, ou de permettre à l'ennemi un pat volontaire. La marche qu'il faudra alors suivre, va être exposée avec détail dans l'exemple suivant:

## Exemple II.

Pos. des bl. roi F1, cav. G4
— " — H1, pions E4, E7, F3, G5, H3, H4.

Noir. 1. P. E7 – E5 — Bl. R. F1 – F2
2. — E4 – E3 + — Cav G4 – E3 0
3 — E5 – E4 — Cav E3 – G4
4 — E4 – E3 + — Cav. G4 – E3 0
5. Roi H1 – H2 — Cav. E3 – G4 + etc.
suivant la 1re catég.

### Variante au 3me coup.

noir 3 – Pion G5 – G4 — Bl. cav. E3 – G4 0
4. — E5 – E4 — — Roi F2 – F1
5. — E4 – E3 — — Cav. G4 – E3 0
6. Roi H1 – H2 — Roi F1 – F2
7. Roi H2 – H1 — Cav. E3 – G4 etc
(1ère catégorie)

Ou bien:

Noir 5. Pion F3 – F2 — Bl. Cav. G4 – F2 0 +
(Si les blancs avaient pris le pion avec le roi, la partie aurait été nulle, (cas d'exception de la 2me catégorie), car les —

V.26 noirs auraient poussé le pion H3 – H2, et, à moins de laisser échapper le roi, il eut été impossible d'empêcher le pat.

Noir. 6. Roi H1 – H2 — Bl. Cav F2 – E4°
7. Roi H2 – H1 — Cav. G4 – F6
8. Roi H1 – H2 — Roi F1 – F2
9. Roi H2 – H1 — Cav. F6 – G4 etc

(1ère catégorie)

Autre variante au 3me coup.

Noir. 3. Roi H1 – H2 — Cav. E3 – G4 +
— 4. Roi H2 – H1 — Cav. G4 – E5°
5. Roi H1 – H2 — Cav. E5 – G4 + etc

(1ère cat)

Autre défense.

Noir. 1. Pion E7 – E6 — Roi F1 – F2
2 E6 – E5 — R. F2 – F1
3. E4 – E3 — Cav. G4 – E3°
4. G5 – G4 — Cav E3 – G4°
5. F3 F2 — Roi F1 – F2°

si les noirs avaient joué Pion E5 – E4, le roi blanc aurait dû toujours se placer sur F2.

6. E5 – E4 — Roi F2 – F1
7. E4 – E3 — Cav. G4 – E3°
8. R H1 – H2 — Roi F1 – F2
9. R H2 – H1 — Cav. E3 – G4 etc

(1ère cat)

Autre défense.

Noir. 1. Pion F3 – F2 — Roi F1 – F2°
2 — E4 – E3 + Cav. G4 – E3°

N.° 27. noir. 3. P. G5 – G4 — Cav. E3 – G4°
4. — E7 – E5 — Roi F2 – F1

Si le pion n'avait fait qu'un pas, les blancs auraient dû toujours retirer leur roi, et au coup suivant, prendre le pion sur E5, ensuite reporter le cavalier sur G4, et continuer d'après la 1ère catégorie. Mais, actuellement, le cavalier ne pouvait pas prendre le pion, car les noirs auraient poussé l'autre sur H2, et le cavalier n'aurait pu prévenir le pat.

noir 5. P. E5 – E4 — Bl. Cav. G4 – F2 +
6. Roi H1 – H2 — Cav. F2 – E4° etc
comme plus haut.

Variante au 2me coup.

| | | | |
|---|---|---|---|
| noir 2. | P. E7 – E6 | — | R. F2 – F1 |
| 3. | – E6 – E5 | — | – F1 – F2 |
| 4 | – H3 – H2 | — | – F2 – F1 |
| 5. | – E4 – E3 | — | Cav. G4 – E3° |
| 6. | – E5 – E4 | — | Cav. E3 – G4 |
| 7. | – E4 – E3 | — | Cav. G4 – E3° |
| 8. | – H4 – H3 | — | Cav. E3 – D1 |
| 9. | – G5 – G4 | — | Cav. D1 – F2 + mat. |

C'est une règle générale pour toutes les catégories, que chaque fois que les noirs pousseront leur pion sur H 2, pour essayer de se faire pat, il faudra que le cavalier soit porté par la plus courte voie possible sur une des cases F2 ou G3, ce qui réussira toujours, et ce que nous nous dispenserons, par la suite, de prouver pour chaque cas particulier.

P. 28 L'exemple précédent, analysé dans tous ses détails, nous paraît établir complètement la règle à suivre pour forcer les mats de la 2me catégorie.

Il ne faut pas croire qu'un pion simple sur H 3 avec un autre pion simple sur G 7 ou G 6 ou G 5, ou bien sans lui, réuni à des pions sur la ligne E qui n'aient pas atteint E 3, et si l'on veut, accompagné d'autres pions sur les cases F 3 (ou F 4) et F 2 suffisent pour assurer le mat, comme pourrait le faire croire le jeu suivant :

Pos. des bl. roi F 2, cav. G 4

—— n. — H 1, pions E 4, E 5, F 3, G 5, H 3.

Les pions E 4 et G 5 peuvent être supprimés, si l'on veut, de même le pion F 3, si l'on place le roi blanc sur F 1.

Le jeu des noirs est perdu sans ressource, s'ils ont le trait, effectivement :

noirs. 1 P. E 4 – E 3 + – cav. G 4 – E 3 °
2 – E 5 – E 4 —— cav E 3 – G 4
3. – E 4 – E 3 + — cav. G 4 – E 3 °
4. Roi H 1 – H 2 – cav. F 3 – G 4 +
5. Roi H 2 – H 1 – Roi F 2 – F 1 etc. suivant la catég. fondamentale.

Variante au 2me coup

noirs 2. R. H 1 – H 2 – cav. E 3 – G 4 +
3. R H 2 H 1 – R. F 2 – F 1
4. P. F 3 – F 2 – R. F 1 – F 2 °
5. – E 5 – E 4 – R. F 2 – F 1
6. E 4 – E 3 – cav. G 4 – E 3 °
7. R H 1 – H 2 – Roi F 1 F 2
8. Roi H 2 – H 1 – cav. E 3 – G 4 etc.

8.29. … … - Ou bien :



8. Pion G5-G4 — Cav. E3-G4° + etc.
suivant la théorie du mat contre un pion (page 14).

Mais, pourvu que dans l'exemple qui précède, on place le roi blanc sur F1 au lieu de F2 (ou bien sur F2, s'il n'y a pas de pion noir sur F3), ou l'un des pions E5 et G5 sur E6 ou G6, ou bien que l'on fasse simplement commencer les blancs au lieu des noirs, la partie deviendra nulle, de sorte que le jeu cité se rapporte déjà à la 7me catégorie. En effet :

Blancs 1. Cav. G4-E3 — N. R. H1-H2
R. H2-H1
2. — E3-G4 + — P. F3-F2
3 Roi F2 F1 — P. E4-E3 +
4. Roi F1-F2° — P. E5-E4
5. Cav. G4-E3° — P. E4-E3
6. Cav- E3-G4 — P. G5-G4
7. Cav-G4-E3° — P. H3-H2
8. -Cav E3-G4° — pat ou refait.

Si le cavalier, au lieu de prendre le pion, s'était placé sur F1, il aurait fallu encore avancer le pion G4, en donnant échec, le cavalier aurait été obligé de le prendre, et la partie aurait de même été nulle, par la théorie du mat contre un pion (page 11)

<u>Variante au 4me coup des blancs.</u>

Bl. 4. Cav. G4-F2° + — Roi H1-H2
5. Cav. F2-E4° — P. G5-G4
6. Roi F1-F2 — P. G4-G3 +
7. Cav. E4-G3° — P. E5-E4
8. Cav. G3-F1 + — Roi H2-H1.

P. 30. Si le cavalier avait pris le pion, le jeu aurait été nul par la théorie du mat contre un pion.

Bl. 9. Cav. F1 – E3 — P. H3 – H2
10 Cav. E3 – F1 — E4 – E3 +
pat ou refait.

Voici comment on doit donner le mat, si, dans l'exemple précédent, le pion F3 est supprimé, et le roi blanc sur F1. les noirs ayant d'ailleurs le trait :

Noir. 1. P. E4 – E3 — Cav. G4 – E3°
2 – G5 – G4 — Cav E3 G4°
3. – E5 – E4 — Cav G4 – F2 +
4. Roi H1 – H2 — Cav. F2 – E4° etc.
(page 11)

Variante au 2me coup

Noir. 2 R H1 – H2 — Roi F1 F2
3. P. G5 – G4 — Cav E3 G4° +
4. R H2 – H1 — R. F2 F1
5. P E5 – E4 — Cav. G4 – F2 + etc.

Pour que le mat demeure possible, les pions E4 et G5 ne peuvent être supprimés qu'en même temps, que ce soit ou reste avec le pion F3 ou sans ce dernier, le roi blanc devant être sur F2 dans le premier, et sur F1 dans le second cas, si les noirs conservent le trait. Si les blancs commencent, ce sera juste le contraire. Le lecteur trouvera facilement les preuves.

Catégorie 3me. Pour exécuter ces mats, les blancs ne doivent d'abord jouer que leur roi, sans déplacer le cavalier, jusqu'à ce que le plus avancé des pions noirs sur la ligne DC

p. 31. soit obligé de se placer sur H 3, et que l'autre, dans le cas de deux pions, soit assez avancé pour ne plus interdire au cavalier la case G4. Alors le cavalier devra être transporté sur cette case décisive, et la continuation se fera d'après les règles de la catégorie fondamentale. Mais si le nombre des pions noirs est assez considérable, pour qu'après l'avancement du premier sur H 3, la case G4 puisse encore être interdite au cavalier, ou, en général, s'il y a plus de deux pions, il faudra le laisser demeurer sur F3, jusqu'à ce que l'adversaire se voit obligé d'avancer son pion sur H2, alors le mat sur F2 ou G3 ne présentera plus aucune difficulté.

## Exemple I.

Position des blancs : roi H 3, cavalier F 3
——— noirs : roi H 1, pions F7, H 7.

Bl. 1. Roi H3 – G3 — P. F7 – F5
2. R G3 – F2 — — H7 – H5
3. R F2 – F1 — — F5 – F4
4. R F1 – F2 — H5 – H4
5. R F2 – F1 — H4 – H3
6. Cav. F3 – E5 — R H1 – H2
7. Roi F1 – F2 — R H2 – H1
8. Cav. E5 – G4 — P F4 – F3
9. Roi F2 – F1 — P F3 – F2
10. Cav. G4 – F2° + — R H1 – H2
11. Cav. F2 – E4 — R H2 – H1
12. Roi F1 – F2 et le mat en trois coups, comme on l'a vu plus haut.

Les noirs peuvent jouer de différentes manières, mais celle que nous venons d'exposer, recule tout au moins le mat au-

tant que possible. La tactique des blancs doit toujours rester la même : après n'avoir fait, au commencement, que des coups indifférents avec le roi, ils doivent, dès que le pion noir avance sur H3, déplacer le cavalier et le porter sur la case décisive G4. Pour éclaircir ceci par un autre exemple, je supposerai que les noirs aient commencé dans la partie précédente, ce qui revient aussi à leur faire jouer, avec l'un de leurs pions, un pas au lieu de deux :

Noir 1. Pion F7–F5 — Roi H3 G3
— 2 — F5–F4 + — R. G3 F2
— 3 — H7–H5 — R F2 F1
— 4 — H5–H4 — R F1 F2
— 5 — H4–H3 — Cav F3–E5
— 6 Roi H1–H2 — Cav E5–G4 +
— 7 Roi H2–H1 — R F2 F1
— 8. P. F4–F3 — R F1 F2
— 9. P. H3–H2 — R F2 F1
— 10 P. F3–F2 — Cav G4 F2 ‡

Il est bon de remarquer que les blancs auraient pu ici, à leur 5me coup, s'écarter de la règle générale, et déplacer le cavalier plus tard, savoir :

Noir 5. Pion H4–H3 — Roi F2 F1
— 6. — H3 H2 — Cav F3 G5
— 7. — F4–F3 — G5– E4
— 8 — F3–F2 — E4 – G3 ‡.

Mais, quoique cette manière de donner le mat soit plus prompte, elle n'en est pas moins exceptionnelle et applicable seulement à cette unique situation où, au moment de l'avancement du pion H3–H2, le roi blanc se trouve sur F1

P. 33. (p. ex. elle ne s'applique pas à notre première partie), situation que les noirs sont ordinairement les maîtres d'éviter, en jouant convenablement leurs pions. Notre règle générale, au contraire, conduit sûrement au but dans tous les cas possibles.

Le jeu suivant fera encore ressortir la nécessité d'observer cette règle.

Exemple II.

Pos. des bl.: roi G3, cav. F3
— — n.: — H1, pions H7, H5

Noir 1. P. H5 – H4 + — R G3 ~~G2~~ F2
— 2 — H7 — H6 — R F2 F1
— 3 — ~~Roi~~ Pion H6 — H5 — R F1 F2
— 4. — H4 — H3 — R F2 F1
— 5. — H5 — H4 — Cav F3 — E5
— 6 — Roi H1 — H2 — R. F1 — F2
— 7. R H2 — H1 — Cav E5 — G4 etc.

Si le cavalier, au 5me coup, avait encore tardé à quitter son poste, la partie aurait dû être remise. Ce même jeu aurait pu prendre une tournure différente, qu'il est important d'examiner.

Variante au deuxième coup

Noir 2 Pion H7 — H5 — Bl. Roi F2 — F1
— 3 — H4 — H3 — R F1 — F2
— 4 — H5 — H4

Dans cette position, il faut, suivant la règle générale, transporter le cavalier sur G4. Mais on ne le peut pas en passant par la case E5, comme précédemment, puisque les noirs se feraient pat, en poussant leur pion. Il faut donc recourir à un détour fort remarquable.

8314

| | |
|---|---|
| Noir 5. Roi H1 H2 | Blanc 4. Cav. F3 G5 |
| | — 5. Cav. G5 — E4 |

Si l'adversaire avait joué Pion H3—H2, il aurait été mat sur G3 au 6me coup.

Noir 6. Roi H2 H1 — Cav. E4—F6
— 7. — H1 H2 — — F6 — G4 + etc.

Si les noirs avaient poussé le pion, il aurait fallu jouer Cav. F6—H5 et puis donner mat sur G3.

Le mat devient plus facile dans le cas de trois, quatre etc. pions, qui permet au cavalier d'attendre sur F3 l'avancement du pion noir H3 H2.

Exemple III.

Position des bl. roi G3, cav. F3.
" " n. — H1, pions F5, H6, H7.

Noir 1. P. F5 F4 + — Roi G3 F2
— 2. — H6 H5 — R. F2 F1
— 3 — H5 H4 — R. F1 F2
— 4 — H7 H6 — R. F2 F1
— 5 — H6 H5 — R. F1 F2
— 6 — H4 H3 — R. F2 F1
— 7 — H5 H4 — R. F1 F2

On aurait pu aussi, maintenant, porter le cavalier sur E5, ensuite sur G4, et achever par la 1ère catégorie; mais cela aurait été plus long.

Noir 8 Pion H3 H2 — Cav. F3 G5
— 9 — — F4 F3 — Cav. G5 — E4
— 10 — — H4 H3 — Cav. E4 G3 +

## Exemple IV

P. de bl. roi F2, cavalier F3
— n. roi H1, pions F4, F5, F6, F7, H4, H5, H6, H7.

Cette situation n'est évidemment qu'artificielle, mais elle vous dispense de démontrer le mat dans tous les autres cas de trois, quatre, cinq etc. pions, pour lesquels on suivra exactement la même marche.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Blancs 1. | Roi | F2 F1 — | P. H1 – H3 |
| — 2 | R | F1 F2 — | – H5 H4 |
| — 3. | R | F2 F1 — | H6 – H5 |
| — 4. | R | F1 F2 — | H7 – H6 |
| — 5. | R | F2 F1 — | H3 – H2 |
| — 6 | Cav. | F3 E1 — | F4 – F3 |
| — 7. | Cav. | E1 D3 — | F3 – F2 |
| — 8. | Cav. | D3 – F2 ⊙ † | |

Catégorie 4me. a) le mat s'exécute ici, en ne jouant d'abord que le roi, jusqu'à ce que les noirs avancent leur pion sur E5, le cavalier le prend, se place ensuite sur F3 (tout en ayant soin de ne pas laisser échapper le roi noir), et attend l'arrivée sur E5 du second pion sur la ligne E; le prend de même, puis, s'il trouve la case G4 encore couverte ou exposée à l'attaque des pions noirs, il se replace sur F3, par la prise, s'il y a lieu, du pion qui l'aurait occupée. La situation sera ainsi réduite à la 3me catégorie. Mais si, après la prise du dernier pion sur la ligne E, la case G4 n'est plus couverte, ou ne peut plus être attaquée par les pions noirs, on portera immédiatement le cavalier de E5 à G4, et l'on gagnera par la catégorie fondamentale.

§ 36. La règle étant très-claire, nous n'en donnerons qu'un seul exemple.

Exemple I

Pos. des bl. roi F2, cav. F3
——— n. — H1, pions E6, F4, H3, H7.

M. 1. Roi F2 F1 — H7 H5
2 — F1 F2 — E6 E5
3 Cav. F3 E5 — R H1 H2
4 Cav E5 F3 + etc (3me catégorie)

Si les noirs, au premier coup, avaient joué H7 H6 au lieu de H5, on aurait pu, au 4me, s'écarter de la règle générale, dans le but d'achever plus-promptement, et donner échec sur G4, prendre le pion sur H6 et se replacer ensuite sur G4.

Variante au 1me coup.

M. 2. Roi F1 F2 — P H5 H4
3 Roi F2 F1 — E6 E5
4. Cav F3 E5 — R H1 H2
5. R F1 F2 — P F4 F3
6. Cav. E5 G4 + etc. (1ère catégorie)

Nous observons que la présence d'un pion double sur la ligne H n'était point indispensable pour pouvoir donner le mat; au contraire, elle n'a fait que le reculer.

Exemple II.

Pos. des bl. roi F2, cav. F3
——— n. — H1, pions E6, H3, H4.

P.37. Dans cette situation, il faut, si les noirs ont le trait, s'écarter de la règle générale. On ne pourra pas prendre le pion sur E5, puisque les noirs se feraient pat; on sera donc forcé de recourir à une manoeuvre semblable à celle que nous avons indiqué pour un cas particulier de la 3me catégorie.

Noir . 1. P E6 E5 —— Cav. F3 G5
—— 2 R H1 H2 —— Cav G5 E4
—— 3 R H2 H1 —— Cav E4 F6
—— 4 R H1 H2 —— Cav F6 G4 +
—— 5 R H2 H1 —— R F2 F1
—— 6 P E5 E4 —— Cav G4 F2 +
—— 7 R H1 H2 —— Cav F2 E4 0
—— 8 R H2 H1 —— Cav E4 — F6 etc.

Catégorie 4me b) Le mat s'exécute ici par la réduction à la 3me ou bien à la 1ère catégorie. Si aucun des pions noirs ne défend la case G4, ou, dès qu'en avançant, ils s'ôtent la possibilité de la défendre, il faut porter le cavalier sur E5, puis sur G4 par la prise, s'il y a lieu, du pion noir qui s'y présenterait; toutefois sans oublier de couvrir la case G3 avec le roi. Mais si l'adversaire continue d'interdire G4 au cavalier, il faudra, en ne jouant que le roi, attendre l'arrivée sur G5 du pion noir qu'on prendra; puis on replacera le cavalier sur F3 par la prise d'un pion noir, s'il est nécessaire, et on attendra l'arrivée sur G5 du second pion noir, ou bien l'abandon de la défense de G4 par l'adversaire. Dans le dernier cas, on se placera sur E5, puis sur G4; dans le premier, on prendra le pion G5, et on parviendra ensuite à la case G4, ou bien par E4 et F6, si les noirs abandonnent la défense, ou bien par F3 et E5 si l'adversaire voulait persister à la défendre. Les exemples suivans vont éclaircir la règle.

138.

Exemple I.

Pos. des bl. : roi F1, cav. F3.
— n. : — H1, pions F4, G6, G7, H3, H4

N. 1. P. G6 G5 — Cav. F3 E5
— 2 R H1 H2 — R F1 F2
— 3. P G5×G4 — Cav. E5 G4° + etc
ou autre chose (1ère cat.)

Il n'y a pas de doute, que les blancs auraient pu aussi prendre le pion G5, et puis réduire à la catégorie fondamentale ; mais, supprimez les pions G7 et H4, et cette prise aurait conduit à une remise forcée ; il vaut donc beaucoup mieux s'en tenir à la règle générale.

Ex. II.

P. des bl. roi F1, cav. F3
— n. — H1, p. F5, G6, G7, H3, H5.

M. 1. R F1 F2 — N. P F5 F4 —
2 R F2 F1 — P G6 G5

Si l'adversaire avait joué P. H5 H4, il aurait fallu dans le moment porter le cavalier sur E5, puis sur G4.

M. 3. Cav. F3 G5° — R H1 H2
4. R F1 F2 — P G7 G6
5. Cav G5 F3 + R H2 H1
6. R F2 F1 — P G6 G5
7. Cav F3 G5° — P F4 F3
8. Cav G5 F3° etc (3me cat.)

<u>Suivante au 7me coup.</u>



Bl. 7. Cav F3 G5° — <u>P. H5 H4</u>
8. Cav G5 E4 puis F6 puis G4 (cat. fondam.)

Ou bien 8. Cav G5 — F3 (3me cat.), mais cette ré-
duction cesserait d'être possible si le pion F4 n'existait
pas.

<u>Ex. III</u>

P. des bl. roi F2, cav. F3
— n. — H1, p. F4, G6, H3.

Noir. 1. P. G6 G5 — Cav. F3 E5
— 2 F4 F3 — Cav E5 G4
— 3 H3 H2 — R. F2 F1
— 4. F3 F2 — Cav G4 F2 ° #

Voilà encore un cas où le mat est aussi possible
par la prise immédiate du pion : Cav. F3 G5°.
Mais si le roi blanc se trouvait sur F1, cette prise
rendrait la partie nulle. <u>Elle n'est toujours possible</u>
<u>que lorsqu'il y a un pion double ou triple sur une des</u>
<u>lignes F et H (savoir F4 et F5, ou F2, F4, F5 ; H3 et H4 ou</u>
<u>H5 ; enfin H3, H4 et H5).</u>
Si, dans l'exemple précédent, le pion noir sur la ligne F
était encore sur F5, au lieu de F4, la situation sortirait
de la 1re catégorie. Néanmoins, le mat continuerait à être
exécutable, si les blancs avaient le trait. En effet :

Bl. 1. Roi F2 F1 — P G6 G5
— 2 Cav F3 G5° — P F5 F4
— 3. Cav G5 E4 — R H1, H2
— 4. Roi F1 F2 — P. F4 F3
— 5. Cav. E4 F6 — R H2 H1
— 6 - Cav. F6 G4 etc. P h2 - h2
7. Roi f2 - f2 — P f3 - f2
8 Cav g4 - f2 matt

3 Cav g5 - f3 me paraît tout aussi décisif

5. S e4 - d2 K h2 - h1
6. S d2 - f1 h3 - h2
7. S f1 - g3 matt

840. Mais, si le roi blanc se trouvait sur F1, ou le pion noir sur G7, au lieu de G6, ou enfin si les noirs avaient le trait, le mat deviendrait impossible

N 1. P. G6 G5 — Cav. F3 G5

si les noirs avaient joué: P F5 F4, le cavalier aurait forcé le mat en se plaçant sur E5

— 2. P F5 F4 — Cav. G5 — E4.

Si le cavalier s'était placé sur F3, les noirs auraient poussé le pion sur H2.

— 3. P F4 F3 — R. F2 F1

si le cavalier avait été porté sur F6, les noirs auraient encore poussé le pion.

— 4. R. H1 H2 — R F1 F2

Les noirs étaient perdus, s'ils avaient poussé un des pions.

— 5. R. H2 H1 — Cav. E4 — G3 + partie nulle.

La situation se rapporte donc à la 7me catégorie.

Catégorie 4me C) Quelle que soit la manière de jouer des noirs, il faut que les blancs réduisent immédiatement à la 1ère ou à la 2me catégorie, en portant le cavalier d'abord sur E5, puis sur G4, qui n'est pas défendu. Nous n'aurons besoin de citer qu'un seul exemple.

Pos. des bl. roi F2, cav. F3
n. — H1, pions E6, F4, G6, H3, H4

N° 41. Bl. 1. Roi F2 F1 — P G6 G5
—— Cav F3 E5 — R H1 H2
—— R F1 F2 — P G5 G4
—— Cav E5 – G4° + etc (2me cat)

Variante.

1. ——————— P. E6 E5
2. Cav F3 E5° — P G6 G5
3. Cav E5 G4 etc (1ère cat)

Catégorie 5me. Ces mats se réduisent très-simplement à la 3me catégorie. Après n'avoir fait que des coups indifférens avec le roi, jusqu'à ce que le plus avancé des pions noirs sur la ligne D soit obligé de se placer sur D2 ou D4, il faut le prendre, puis se replacer sur F3, par la prise d'un pion, s'il y a lieu, attendre l'arrivée du second pion sur D2 ou D4, le prendre etc enfin, après la prise du dernier, gagner la case d'arrivée G4, ou bien, si elle est défendue, la forcer par la case F3, suivant le principe de la 3me catégorie.

Ex. I

P. des Bl. roi F2, Cav F3
—— n. — H1, pions D3, D5, F4, H3, H7.

Bl. 1. R F2 F1 —— H7 H5
— 2 — F1 F2 —— D5 D4
— 3 — F2 F1 —— H5 H4
— 4 — F1 F2 —— D3 D2
— 5 — Cav. F3 D2° — R H1 H2
— 6 — D2 F3 + R H2 H1
— 7. Cav. F3 D4° — P F4 F3
— 8. Cav. D4 F5 — R H1 H2
— 9 — Cav. F5 H6 puis G4 etc par la 1ère cat.

Variante au 3me coup.

Blanc 3. R. F2 F1 — P D3 D2
4 Cav. F3 D2° — F4 F3
5 Cav. D2 F3° — D4 D3
6. R F1 F2 — P D3 D2
7. Cav F3 D2° — R H1 H2
8. Cav. F3 + etc (3me cat.)

Variante au 5me coup.

Blanc 5. Cav. F3 D2° — N. Pion D4 D3
6. Cav D2 F3 — D3 D2
7. Cav F3 D2° — F4 F3

Si les noirs ~~avaient~~ joué leur roi sur H2, le cavalier, en donnant échec sur F3, aurait réduit le jeu à la 3me catégorie.

— 8. Cav. D2 E4 puis F6 puis G4 etc.

Nous présenterons ~~ici~~ encore l'essai de défense suivant, qui diffère entièrement des précédens.

Bl. 1. Roi F2 F1 — P. H7 H5
2 R. F1 F2 — H3 H2
3. R F2 F1 — H5 H4

Si les noirs avaient joué pion D5 D4 au 3me coup, le cavalier aurait dû être porté sur D2, puis sur E4 puis sur F2 + mat.

— 4. R. F1 F2 — H4 H5
5. R F2 F1 — D3 D2
6. Cav F3 D2° — F4 F3
7. Cav D2 F3° — D5 D4
8. Cav. F3 G5 — D4 D3
9. Cav G5 E4 — D3 D2
10. Cav. E4 G3 + | mat.

f2

Exemple II

P. du bl. roi F1, cav. F3
—— n. — H1, pions D3, D6, F4, F6, F7, H3.

Noir. 1. P. F6 – F5 — R F1 F2
2. — F7 – F6 — — F2 F1
3. — D6 – D5 — — F1 F2
4. — D5 – D4 — — F2 F1
5. — D3 – D2 — Cav. F3 D2°
6. — F4 – F3 — Cav. D2 F3°
7. D4 – D3 — R F1 F2
8. F5 – F4 — R F2 F1
9. – F6 – F5 — R F1 F2
10. D3 – D2 — Cav. F3 D2°
11. F4 – F3 — Cav D2 F3°
12. F5 – F4 — Cav F3 – E5 etc
(3me cas.)

Nous avons dit, que, si le pion de la ligne H est simple, le nombre de ceux sur la ligne F (sans y comprendre F2) doit surpasser d'une unité celui des pions sur la ligne D. Les blancs peuvent, cependant, gagner dans le cas exceptionnel suivant:

Pos. du bl. roi F2, cav. F3
—— n. — H1, pions D3, F4, H3.

Les noirs ont le trait, ou bien, si on place le roi blanc sur F1, les blancs ont le trait. On peut ajouter, si l'on veut, un ou deux pions sur chacune des lignes D et F, mais sur les cases D4 et F5, D5 et F6. – En effet.

N. 44. noir 1. Roi D3 D2 — Cav. F3 D2°
2 — F4 F3 — — D2 F1
3 — H3 H2 — — F1 G3 + mat.

Variante au 2me coup

noir 2. R. H1 H2 — Cav. D2 F3 +
3. R H2 H1 — Cav. F3 E5
4. P. F4 F3 — Cav. E5 G4 etc.
suivant la cat. fondam.

Ce cas se rapporte à la 7me catégorie.

Voici maintenant un cas particulier, où, pour effectuer le mat, on sera obligé de s'écarter de la règle générale.

Exemple III.

P. de bl. roi F1, Cav. F3
— n. — H1, pions D3, H3, H4, H5.

Les noirs commencent.

N. 1. P. D3 D2 — Cav. F3 D2°
2 R H1 H2 — Cav. D2 — E4

Si les blancs avaient joué : Roi F1 F2, ils n'auraient pourtant pas pu au coup suivant, placer le cavalier, sur F3, parcequ'ils seraient tombés dans un des cas d'exception de la 3me catégorie. Ainsi ce n'est pas en suivant cette catégorie, qu'on peut ici forcer le mat.

N. 3. R. H2 H1 — Cav. E4 F6
— 4. — H1 H2 — — F6 H5°
— 5 — H2 H1 — Cav. H5 — F6
— 6 — H1 — H2 — R. F1 — F2
— 7 — H2 — H1 — Cav. F6 — G4 etc.

## Exemple IV.

P. des bl. roi F1, cav F3
" " — H1, pions D5, H3, H4, H5

Les noirs commencent.

Cette situation peut être réduite à la précédente, si au lieu de prendre le pion noir sur D4, le Cavalier le laisse avancer jusqu'à D2; néanmoins, on peut aussi prendre le pion sur D4. Voici comment:

| | | |
|---|---|---|
| N. 1. | P D5-D4 — | Cav F3-D4° |
| — 2 | R H1 H2 — — | D4-F5 |
| — 3. | H2 H1 — — | F5-H4° |
| — 4. | H1-H2 — — | H4-F5 |
| — 5- | H2. H1 — — | F5-G3+ |
| — 6- | H1-H2 — — | G3-H5° |
| — 7. | H2-H1 — — | H5-G3+ etc. |

Si les noirs, au 5me coup, avaient poussé le pion H5 H4, les blancs auraient dû jouer leur roi sur F2, puis le cavalier sur H6, enfin sur G4 etc.

<u>Catégorie 6me.</u> Les catégories précédentes peuvent être appelées <u>préparatoires</u>, car, les ayant une fois bien définies, nous pouvons prédire rigoureusement, pour quelles positions des pions le mat est exécutable; et pour chacune de ces positions en particulier, quelles sont les cases de l'échiquier que le cavalier doit occuper pour être en état de donner le mat. Il n'y a pour cela qu'à appliquer successivement à chacune des 5 premières catégories la règle générale de la 6me, donnée plus haut, et, pour ne laisser échapper aucun cas, à analyser séparément les positions de pions noirs sur la ligne H seulement, et ensuite toutes les combinaisons admis-

V. 46. sibles de ces positions avec celles de pions sur les lignes G, F, E, D.
La place occupée par le roi blanc dans cette catégorie est le plus souvent F1 ou F2 (voir sur cette dernière la règle B de la sixième catégorie, exposée plus haut); quelquefois pourtant, il peut aussi être placé sur F3 ou G3, le roi noir se trouvant sur H2 ou H1, et le cavalier sur E2. Une pareille disposition n'est possible, cependant, que si les règles spéciales que nous allons établir pour les différents cas particuliers de la 6me catégorie, permettent au cavalier d'être placé sur E2, ce qui arrive notamment pour les subdivisions a, et e,.
a, Les positions de pions sur la ligne H seule et sur les lignes F et H, offrent le même caractère. Pour qu'elles entraînent le mat, il est nécessaire et il suffit: que sans empêchement possible ou sans pat volontaire de la part des noirs, le cavalier puisse être amené sur la case G4.
Les positions des rois blanc et noir étant, par exemple, F1 et H1, et celle des pions F2 et H3, on voit que les noirs ne pourraient se faire pat qu'en 5 coups. Or, comme il n'y a pas de case sur tout l'échiquier, de laquelle le cavalier ne fut en état d'atteindre G4 en 4 coups au plus, la partie est gagnée pour les blancs, quel que soit le côté qui commence, et quelle que soit la case occupée par le cavalier, si l'on en excepte toutefois celle H8, qui ne lui permet pas de sortir du coin, si les noirs, sans avancer le pion F7, ne jouent que leur roi de H1 à H2 et de H2 à H1. Lorsque le pion noir se trouve sur F6, il n'y a aucune exception.
Dans la situation précédente, si le pion était placé sur F5, ou le roi blanc sur F2, les noirs auraient 4 coups pour se faire pat, de façon que les blancs, pour que leur cavalier puisse se trouver où l'on veut, devraient déjà avoir

N.° 47. le trait, sont bien devraient pouvoir atteindre G4 en trois coups. Dans le cas du roi sur F2 et du pion sur F6 ou F7, il pourrait, à la vérité, se trouver encore sur E2, puisqu'alors il lui serait loisible d'arrêter le pion dans sa marche, en se plaçant sur F4, et puis de gagner à temps la case G4. mais si le roi noir se trouve sur H2 et son second pion sur F6, le cavalier peut encore occuper telle case de l'échiquier, qu'on voudra.

Il faudra faire une analyse semblable pour tout exemple qui se présentera.

Nous insisterons particulièrement sur le cas de deux pions seulement, parceque c'est le plus difficile.

Exemple I

P. dis. bl. roi F1 — cav. A8
— n. roi H1, pions F7, H3.

Noir 1. R H1 H2 — R. F1 F2
— 2. P. F7 F5 — Cav. A8 B6

Le cavalier aurait pu aussi être joué sur C7, mais l'attaque n'aurait pas été aussi régulière.

— 3. P. F5 F4 — Cav. B6 — C4
— 4. P. F4 F3 — Cav C4 — E5
— 5. R H2 H1 — Cav. E5 — G4 etc.

Si les noirs n'avaient pas, au 3me coup, abandonné la défense de la case G4, le cavalier aurait dû, suivant la règle, être porté sur F3.

Noir 3. Roi H2 H1 — Cav. B6 — C4
— 4. Roi H1 H2 — Cav. C4 — E5

N. 48. Il faut que, jusqu'au dernier instant, le cavalier s'assure le choix entre les deux cases G4 et F3, de sorte que, si maintenant le 5me coup des noirs était Pion F5–F4, le cavalier devrait dans le moment se porter sur G4.

Noir 5. Roi H2 H1 — Cav. E5 F3
— 6. Pion F5 F4 — — F3–E5 etc.
(3me catégorie)

Si les blancs, oubliant que le point décisif est G4, ne tenaient pas leur cavalier à portée de cette case, la partie pourrait devenir nulle. En voici la preuve :

Noir 1. P. F7 F5 — Cav. A8 B6
— 2 F5 F4 — Cav. B6 C4
— 3 F4 F3 — Cav. C4 – D2 au lieu de E3 ou E5

— 4. F3–F2 — Cav. D2 E4

Si le roi prenait le pion, les noirs devraient avancer l'autre et se faire pat.

— 5 – RH1 H2 — Roi E1 F2 °
— 6 – RH2 H1 — partie remise (voir plus haut)

Autre manière de donner le mat.

Noir 1. Roi H1 H2 — R F1 F2
— 2 P. F7 F5 — Cav A8 C7
— 3 RH2 H1 — Cav. C7 D5

Les noirs ne reculent pas abandonner la défense de la case G4.

549. 4. Roi H1 H2 — Cav. D5 E3
5. Roi H2 H1 — Cav E3 F5 ° etc.
(voir page 13)

Ou bien:

5. Pion F5 F4 — Cav. E3 – G4 + etc.

Exemple II.

P. doubl. roi F1, cav. G8
— n. — H1, pions F7, H3.

(2 5 g8 – h6)

Noir. 1. P. F7 F5 — Cav. G8 F6.

Le cavalier aurait pu être joué aussi sur E7, puis sur G6, puis sur E5, enfin sur G4 ou F3, en se réduisant à la 1ère ou à la 2me catégorie; mais notre but est ici de montrer, comment on gagne par un artifice particulier.

— 2. R H1 H2 — Roi F1 – F2

Si les noirs avaient joué P. F5 F4, le cavalier aurait dû dans le moment être placé sur G4.

— 3. R H2 H1 — Cav F6 – H5
— 4. R H1 H2 —

Si les noirs avaient joué P. F5 F4, le cavalier serait retourné sur F6, et puis se serait placé sur G4

4. Cav. H5 – G3

Voilà ~~donc~~ les noirs forcés d'abandonner la défense de la case G4, que le cavalier occupera, en partant par E4 et F6.

§ 50. Si le pion noir de la ligne F se trouve dès l'origine sur F5, il faut, pour gagner en tous cas, que le cavalier puisse atteindre la case G4 en trois coups au plus; si le pion est déjà sur F4, c'est en deux coups etc.

Exemple III.

P. des bl. roi F5, Cav. D4
——— n. — H1, pions F3, H3.

Le jeu est nul, quel que soit le côté qui commence, car il faut au cavalier trois coups pour atteindre la case G4, or les noirs peuvent se faire pat en deux coups. Si le cavalier se trouvait sur E4, F5, E8 etc la partie serait gagnée, si les blancs avaient le trait, et nulle dans le cas contraire

Exemple IV.

P. des bl. roi F3, Cav E2
——— n. — H2, pions F6, H3 et un autre quelconque sur une des lignes F et H, p. ex H7.

Noir 1. P. H7 – H5 — R F3 F2
— 2 F6 – F5 — Cav E2 F4
— 3. H2 – H1 — Cav F4 G6
— 4 F5 – F4 — Cav. G6 E5
— 5. F4 – F3 — Cav. E5 – F3 etc
(2me catégorie)

Si le roi noir avait été placé sur H1, le roi blanc aurait pu aussi se trouver sur G3. Mais si le pion H7 manquait, les blancs devraient avoir le trait pour gagner.

Exemple V.

Pos. des bl. roi F1, cav. B6
——— n. — H1, pions F3, F5, H3.

p. 51. Bl. 1. Cav. B6 — C4 — P F5 F4
— 2 Cav C4 E5 — R H1 H2
— 3 R F1 F2 — R H2 H1
— 4. Cav. E5 G4 etc.

Mais si le cavalier avait pris le pion F3, le jeu serait tombé dans un des cas d'exception de la 3me catégorie.

Exemple VI.

P. des bl. roi F2, Cav. B1
— n. roi H1, pions H3, H5, H6.

Noir. 1. P. H5 H4 — Cav B1 D2
— 2 P H6 H5 — — D2 E4

On ne pouvait pas porter le cavalier sur F3, on risque de permettre aux noirs un pat volontaire. Ainsi voilà une exception à la règle ordinaire.

— 3 — R. H1 H2 — Cav. E4 F6
— 4 R. H2 H1 — Cav F6 H5.
— 5 R H1 H2 — Cav H5 F6 puis G4 etc.

Exemple VII.

P. des bl. roi F2, cavalier où l'on veut
— n. — H1, pions F3, F6, H3, H4.

Le cavalier peut être placé où l'on veut, parce que les noirs ont cinq coups à faire pour se rendre pat. C'est proprement six coups, mais il faut en décompter un, à raison du coup Roi F2 F1, que les blancs seront obligés de faire, et qui permettra à un des pions d'avancer, pendant p. 52 que le cavalier restera en place. Si les pions noirs

N. 53 [illegible]

se trouvaient sur F3, H3, F5 et H4 ou F4 et H5, les blancs, pour gagner toujours, devraient avoir leur cavalier à trois coups de distance de G4, par conséquent sa position sur l'échiquier ne serait plus arbitraire. Ou bien les blancs devraient avoir le trait. Si les pions noirs se trouvaient sur F4 et H4, F3 et H3, le cavalier ne devrait être qu'à deux coups de distance de la case G4, ou bien à trois coups si les blancs avaient le trait. Mais si le roi noir était placé sur H2, le cavalier pourrait être, dans tous les cas, d'un coup plus éloigné de la case G4 que précédemment, quand le roi se trouvait sur H1 etc. Supposons le cavalier sur C8 dans l'exemple ci-dessus.

Noir 1 R. H1 H2 — Cav C8 D6
— 2 H2 H1 — Cav D6 F5
— 3 H1 H2 — Cav F5 D4

Le cavalier renonce à atteindre G4 immédiatement, puisqu'il ne manquerait pas d'en être chassé par le pion noir.

— 4. Pion F6 F5 — Cav D4 F3 + etc. suivant la 3me catégorie.

A mesure que le nombre des pions augmente, la position du cavalier devient toujours plus arbitraire, et le mat plus simple à effectuer.

Exemple VIII.

P. des Noirs Roi H2, pions F3, F4, F5, F6
H3, H4, H5, H6.

— 1. Roi F2, cav. où l'on veut, A4 par ex.

Pos:
W. Kf1. Sb6
Sch. Kh1. af3, f5, h3.

(découvertes sur le cavalier par C. T. J. pag. 51.)

1. $\frac{Sb6-c4}{Kh1-h2}$ 2. $\frac{Kf1-f2}{Kh2-h1}$ 3. $\frac{Sc4-d2}{\ }$

| II. | III. | IV | V | VI | VII | VIII | IX. | X. | XI. | XII. | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| kf1-f2<br>kh2-h1 | Sc4-d2<br>h3-h2 | kf2-f1<br>f3-f2 | kf1-f2:<br>f5-f4 | sd2-e4<br>f4-f3 | se4-g3+<br>Matt. | | | | | | |
| | f5-f4 | sd2-e4<br>kh1-h2 | se4-f6<br>kh2-h1 | sf6-g4<br>h3-h2 | kf2-f1<br>f3-f2 | sg4-f2+<br>Matt. | | | | | |
| | kh1-h2 | sd2-f3:+<br>kh2-h1 | kf2-f1<br>h3-h2 | sf3-g5<br>f5-f4 | sg5-h3<br>f4-f3 | sh3-f2+<br>Matt | | | | | |
| | | | f5-f4 | sf3-g5<br>f4-f3 | se5-g4<br>g3-g2 | sg4-f2:+<br>kh1-h2 | sf2-e4<br>kh2-h1 | kf1-f2<br>kh1-h2 | se4-d2<br>kh2-h1 | sd2-f1 | + = |
| | | | | kh1-h2 | kf1-f2<br>kh2-h1 | se5-g4<br>f4-f3 | kf2-f1<br>f3-f2 | sg4-f2:+<br>kh1-h2 | sf2-e4<br>kh2-h1 | kf1-f2 | + = |

P. 53. N. 1. R #2 #1 — Cav A4 — B2
— 2 #1 #2 — Cav B2 — C4
— 3 #2 #1 — Cav C4 D2
— 4 #1 #2 — Cav D2 F3 °+
— 5 #2 #1 — R F2 F1
— 6 P #3 #2 — Cav F3 E1
— 7 P F4 F3 — Cav E1 D3
— 8 P F3 F2 — Cav. D3 F2 °+ mat.

Nous avons développé beaucoup d'autres exemples pendant la discussion de la 2me, 4me et 5me catégorie, qui toutes, grâce la position des pions sur les lignes D, E, G, ne s'achèvent, à proprement parler, que par les principes de la catégorie 6me.

b) Les noirs ont des pions sur les lignes G et H ou F, G et H, disposés comme pour la 1ère catégorie ou comme pour la 4me catégorie b).

a) Dans le premier cas, il faut que le cavalier puisse prévenir ou bien prendre les pions de la ligne G sur la case G4, toutefois sans que les noirs puissent se faire pat, ce qui arrive dans un cas particulier de pions sur les lignes G et H seulement, que nous montrerons plus bas.

Exemple I.

P. des n: roi H2, pions F3, F4, G7 ou G6, H3, H4.

— bl: roi F2, cav. à deux coups de distance de la case G4, p. ex sur D7.

Si le pion de la ligne G se trouvait sur G5, les blancs devraient avoir le trait pour gagner, ou bien leur cavalier devrait se trouver à un coup de distance de G4.

N.º 54.

N. 1. P. G7 G5 — Cav D7 E5
2 — G5 G4 — Cav E5 G4 ° +

Ou bien:

2. Roi H2 H1 — Cav E5 G4

Le mat s'achevera par la 1re catégorie.

Si la position du noir avait été F1 et H1, tout ce qu'il y aurait eu à changer c'est qu'à l'instant où le roi noir se serait porté sur H2, le roi blanc aurait dû se mettre en opposition sur F2, et puis seulement amener le cavalier sur G4.

La fameuse partie de Salvio, qui a été un de nos points de départ dans nos découvertes, se rapporte elle-même à la 6me catégorie b), dont elle forme un des cas les plus simples. Mais, si l'on y déplace les rois, la partie devient nulle si les noirs ont le trait, comme le prévoit d'ailleurs la règle que nous avons donnée.

## Exemple II.

P. des n. — roi H1, pion G6 ou G7 et H3.
— bl. — F2, cav. à deux coups de distance de G4, p. ex. C6 ou D7; mais si le pion se trouve sur G7, il ne faut pas que le cavalier soit placé sur E8 ou G8 ou H7.

Les blancs gagnent, s'ils ont le trait. Mais, dans le cas contraire, les noirs peuvent se faire pat, ou rendre la partie nulle.

N. 1. P. G6 G5 — Cav G8 F6
— 2 — G5 G4 — — F6 G4 °
— 3 — H3 H2 —

Si le cavalier, au lieu de prendre, se place sur E4, les noirs jouent Pion G4 G3 +, et la partie est remise, par la théorie du mat du cavalier contre un pion (page 11)

Je remarque encore que, les blancs ayant le trait, peuvent ici gagner, si le cavalier se trouve sur E2, quoiqu'il ne soit qu'à quatre coups de distance de la case G4.

En effet:

Bl. 1. Cav E2 G3 + N. R. H1 H2
— 2 Cav G3 F5
ou E4

Voilà le cavalier amené à deux coups de distance de G4. D'ailleurs la continuation serait:
N. 2. Pion G7 G5
— 3. Cav. F5 E3 — 3 G5 G4
— 4. Cav E3-G4° + gagné.

Il faudrait observer la même marche pour donner le mat, si le cavalier se trouvait sur E4 ou H5, le pion noir demeurant sur G7

(β) Dans le second cas, lorsqu'il y a un pion double ou triple sur une des lignes F et H (savoir : F4, F5; F2, F4, F5; H3, H4 ou H5; H3, H4, H5), ou lorsque la position des pions et des rois est celle de l'exemple III de la 4me catégorie b), il faut que le cavalier attaque ou occupe la case G5, et l'occupe nécessairement dans le cas contraire.

Exemple III.

P. Bl.: roi F2, cav. F7
— N. — H2, pions F4, F5, G6, G7, H3, H5

V. 96.

Les noirs commencent.

N. 1. Pion G6 G5 — Cav. F7 G5°
— 2 — F4 F3 — Cav G5 F3° + etc
(cat. 4me b)

Les bl. commencent.

Bl 1. Cav F7 G5 — R H2 H1
2 cav G5 F3 etc (cat. 4me b)

Exemple IV.

Pos. des bl. roi F2, cav. G5
— n. — H2, pions F3, F4, G6, G7, H3.

On donne le mat par la réduction immédiate à la 4me cat. b).

c) Les noirs ont des pions sur les lignes E et H ou E, F et H, on réduit à la 4me cat. a) ou à la 6me cat. a).

α) Dans le premier cas, les pions sont disposés comme par la catégorie 4me a), avec cette différence qu'il y a deux pions au moins sur la ligne H. Le cavalier doit attaquer la case E5 ou l'occuper déjà, savoir, se trouver sur une des cases : C4, D3, D7, E5, F3, F7, G4, C6 et G6 ; mais, pour ces deux dernières, le pion sur la ligne E étant simple, la position des autres pièces ne doit pas être la suivante : roi F2 et H1, pions H3 et H4, les noirs ayant le trait. Ou bien, le pion de la ligne H étant simple, le cavalier doit occuper celle des cases indiquées, qui le mette à même de prévenir sur F3 au moins autant de pions noirs sur la ligne F, qu'il y en a sur la ligne E (un ou deux), comme l'exige la 4me catég. a).

8.57. 

## Exemple I

P. des bl. roi F2, cav. C6.
— n. — H1, pions E6, F5, H3, H6.

N. 1. P. F5 F4 — cav. C6 E5
— 2 H6 H5 — cav E5 F3 etc (4me cas. a)

Si les noirs, au premier coup, avaient avancé le pion de la ligne E, le cavalier aurait dû le prendre et arriver ensuite par la 6. cas. a); de même au 2me coup, si les noirs avaient avancé le pion de la ligne F, on aurait, par la prise de ce pion, réduit immédiatement à la 4. cas. a).

Cet exemple suffit pour montrer l'application de la règle générale, qui est de réduire à la 4. cas. a), ou, si les noirs rendent le pion sur la ligne E, à la 6. cas. a).

Il y a un petit nombre de cas où l'on ne doit pas prendre immédiatement le pion, quoiqu'offert, et où il faut, pour la réduction à la 6. cas. a), exécuter avec le cavalier, un détour déjà enseigné. Voici ces cas.

## Exemple II

P. des n. roi H1, pions E6 ou E7, H3, H4
— bl. — F2, cav. D3 ou C4 ou D7 ou F7.

Les noirs ont le trait.

N. 1. P. E6 E5 — bl. cav D3 C5
— 2 R H1 H2 — cav C5 E4
— 3 R H2 H1 — cav E4 F6

Pour les positions C4 et F7, les deux premiers coups du cavalier auraient dû être, respectivement, C4 D6 et

F58. F7 G5; mais pour la position D7, le cavalier aurait dû être porté immédiatement sur F6. Le jeu, pour la position F3, du cavalier, qui est le même que pour F7, a été exposé plus haut.

Noir 4. R. H1 H2 — cav F6 G4 +
— 5. R H2 H1 — R F2 F1
— 6 P E5 E4 — cav G4 F2 +
— 7 R H1 H2 — cav F2 E4° + etc
(6me cat. a)

Mais, placez le roi blanc sur F1 ou le roi noir sur H2, dans l'exemple qui précède, et la prise du pion noir de la ligne E, ainsi que le mat pour les positions C6 et G6 du cavalier, deviennent possibles.

β.) Un pion double sur la ligne H, un, deux ou trois autres sur la ligne E, mais dont le cavalier puisse prévenir ou prendre le plus avancé sur la case E4, en attaquant cette case, ou par un double échec. Ces pions peuvent être avancés même jusqu'à E4, si le cavalier est en mesure de rédoire à la 2. cat., sans tomber dans son cas d'exception. Il peut y avoir, en outre, un ou deux pions sur les cases F3 et F2, mais pas sur d'autres cases de cette ligne.

Exemple III

P. des bl. roi F1, cav. C5
— n. — H1, pions E5, E6, F2, F3, H3, H7.

Bl. 1. R F1 F2° — P H7 H6
— 2 cav C5 E4 — H6 H5
Toute la manœuvre des blancs vise à occuper la case

8. 57. G4 avec le cavalier, celles des noirs à la défendre aussi longtemps que possible.

— 3. Cav E4 D2 — R H2 H1

Les noirs, au premier coup, n'ont joué le pion H7 qu'un pas, afin d'éviter le double échec sur F3, par suite duquel le cavalier s'empare-rait du pion E5, se replacerait ensuite sur F3, et puis retournerait suivant la cat. 4. a).

— 4. Cav D2 F1 — P. E5 E4

si les noirs avaient avancé le pion H5, le cavalier se serait porté sur E3, puis sur G4, et aurait réduit le jeu à la 2me catégorie.

— 5. Cav F1 G3 + R H1 H2
— 6. Cav G3 E4° R H2 H1 ou P E6 E5
— 7. Cav E4 D2 P. E6 E5 ou R H2 H1

si le roi noir s'était replacé sur H2, les blancs auraient joué Cav. D2 F3°+ et réduit à la 4. cat. a).

— 8. Cav D2 F1 — P. E5 E4

— si les noirs avaient poussé le pion H5, le cavalier aurait dû être porté sur E3, puis sur G4.

— 9. Cav F1 G3 + — R H1 H2
— 10. Cav G3 E4° — R H2 H1
— 11. Cav E4 D2 — R ou H5 + 4
— 12. Cav. D2 E4.

f. 60. Le cavalier ne pouvait plus prendre le pion F3, comme il aurait dû le faire, si les noirs avaient joué le roi; car le jeu serait tombé dans un des cas d'exception à la 3me cat.

——— n. 12 R #1 #2

— 13 — cav E4 F6 puis F6 G4 etc.

La manoeuvre du cavalier mérite ici d'être remarquée: elle est toute particulière à la 6me catégorie.

## Exemple IV.

P. des bl. roi F2, cav. F1

——— n. — #1, pion E4 ou E5, #3, #6.

Cette partie sera gagnée pour les blancs, quel que soit le côté qui commence; puisque leur cavalier donnera échec sur G3, se placera ensuite sur E4, et réduira ainsi au cas précédent. Mais si le pion se trouve sur #5, ou si celui de la ligne E est double: E4 et E5, le jeu devient nul, si les noirs ont le trait, car on ne peut manquer de tomber dans le cas d'exception de la 2me catégorie. Néanmoins, il suffit pour corriger cet inconvénient, d'ajouter un pion sur F3. car alors les noirs devront: ou bien permettre au cavalier de s'emparer, par un double échec du pion sur E4; ou bien, en poussant le pion sur #4, laisser sans défense la case G4, que le cavalier occupera, en réduisant ainsi à la 2me catégorie

d) Les noirs ont des pions sur les trois lignes E, G, # ou sur les quatre lignes E, F, G, #, disposés comme pour la 2me cat. Le cavalier doit être placé de manière à pouvoir prévenir ou prendre sur la case G4 les pions de la ligne G avant que ceux de la ligne E n'atteignent E3. Il ne peut donc se donner qu'à deux coups au plus de la

v.61. case G4, savoir, si les pions les plus avancés des lignes E et G n'ont pas dépassé E6 et G6, et à un coup, si l'un d'eux se trouve déjà sur E5 ou G5; enfin sur G4 même, s'il y a un pion sur E4 — tout cela à moins que les blancs n'aient le trait. S'il attaque la case E5, ou se trouve déjà sur cette case, les pions de la ligne F peuvent être F4, F3, et F2; mais seulement F3 et F2, dans le cas contraire. La règle étant très claire, nous n'aurons besoin que de citer un seul exemple.

Exemple

P. des n. roi H1 ou H2, pions E6, E7, F3, F4, G6, G7, H3, H4.
— bl. — F1 ou F2, cav. à deux coups au moins de distance de G4, mais naturellement pas en passant par les cases E5 ou F6, de sorte qu'il peut se trouver sur C4, C6, D3, D7, E5, F7, G4.

Pour donner le mat, on portera d'abord le cavalier sur G4 par la prise d'un pion, s'il y a lieu, et on continuera suivant la 2. catégorie.

e) Les noirs ont des pions sur les lignes D et H ou D, F et H, disposés comme pour la cat. 5me.

S'il y a deux pions au moins sur la ligne H, il suffit, pour donner le mat, que le cavalier puisse parvenir à attaquer une seule des cases D5, D4, D3 ou D2, avant qu'elle ne soit atteinte par le plus avancé des pions ennemis sur cette ligne. Il n'y aura donc, à chaque exemple, qu'à comparer le nombre des coups que ce pion et que le cavalier auront à faire, pour atteindre les dites cases.

Mais s'il n'y a que le seul pion H3 sur la ligne H, il

V. 62. faut que le cavalier puisse prévenir sur F3 les pions de cette ligne (ou veste au moins sur cette case le plus avancé, s'il y en a trois, sur un pion simple de la ligne D), avant que ceux de la ligne D n'atteignent D2. Le cavalier ne peut donc alors être qu'à deux coups au plus de la case F3, ou à trois coups, s'il a le trait.

Exemple I

P. des n. roi H1, pions D6, D7, F3, F6, F7, H3, H5, H6
— bl. — F1, cav. partout où l'on veut, p. ex. A8

N. 1. P. D6 D5 — Cav A8 B6
— 2. — D5 D4 — Cav B6 C4
— 3 — D4 D3 — Cav C4 D2
— 4 R H1 H2 — R F1 F2
— 5 . P. D7 D5 — Cav. D2 F3° + etc
(3.me cat.)

Supposons encore le cavalier sur H8, dans le même exemple.

N. 1. P. D6 D5 — Cav H8 F7°
— 2 — D5 D4 — Cav F7 D6
— 3 — D4 D3 — Cav. D6 E4
— 4 — F6 F5 — Cav. E4 D2
— 5 — D7 D5 — Cav D2 F3° etc

Il faudra toujours suivre la même marche, savoir: d'abord arrêter le pion le plus avancé de la ligne D, puis, sans lui laisser atteindre la case D2, se porter, par la prise d'un pion, s'il y a lieu, sur la case d'issue F3, qui n'est pas défendue.

Supposons encore le cavalier sur D5.

N. 62. Bl. 1. Cav D5 E3 — R H1 H2
— 2 R F1 F2 — R H2 H1
— 3 Cav E3 F5 — P D6 D5
— 4 Cav F5 D4 — P F6 F5
— 5 Cav. D4 F3 ⁰

Exemple II

P. des n. roi H2, pions D5, F5, H3, H7.
— bl. — F2, cav. à trois coups de distance au plus de D2, ce qui n'exclut que fort peu de cases de l'échiquier, p. ex. D8, F8 etc. Supposons le cavalier sur E8

N. 1. P. D5 D4 — Cav E8 D6
— 2 D4 D3 — Cav D6 C4
— 3 F5 F4 — Cav C4 D2 puis D2 F3 etc.

Si le pion de la ligne D se trouvait sur D4, le cavalier devrait être à deux coups au plus de D2, et s'il se trouvait sur D3, le cavalier devrait être à portée de la case D2, ou bien pouvoir s'en mettre à portée par un échec au roi, p. ex. sur D4, G1 ou G3 etc. C'est là le raisonnement qu'il faut répéter pour tous les cas possibles de cette catég.

Exemple III.

P. des bl. roi F2, Cav. B8
— n. — H1, pions D7, H3, H4.

Bl. 1. Cav B8 A6 — P. D7 D6
— 2 — A6 B4 — — D6 D5
— 3 — Cav. B4 D3.

p. 64. Deux fois déjà le pion était à la merci du cavalier, qui n'avait pas le prendre, puisque les noirs se seraient fait pat.

43. P D5-D4
N 4 Cav. D3 E5 — R H1 H2
— 5. Cav E5 F3 + R H2 H1
— 6. Cav. F3 D4 0 etc.

Exemple IV

P. des n. roi H1, pions D3, F6, F7, H3.
— bl. — F2, cav. B3.

N. 1. P. F6 F5 — Cav. B3 D2
— 2 F5 F4 — Cav D2 F3 etc
(3me cas.)

Le plus avancé des pions de la ligne F n'aurait pu ici se trouver sur F5, à moins qu'on n'eût placé le cavalier sur D2, ou accordé le trait aux blancs.

Exemple V.

P. des bl. roi G3, Cav E2
— n. — H1, pions D6, F7, H3, H7.

N. 1 P. D6 D5 — R G3 F2
— 2 — F7 F5 — Cav. E2 D4 etc.

Dans cet exemple, le pion noir ne pouvait pas se trouver sur D5, à moins que les blancs n'eussent le trait.
La catégorie actuelle, quand le pion de la ligne H est double avec la cat. 6me as, sont celles qui permettent le plus grand éloignement du cavalier.

Catégorie 7me Les jeux qui se rapportent à la première

8.65 espèces de mats de la 7me catégorie, vu leur extrême d'ordinaire, n'exigent pas que nous nous y arrêtions. On les forme, en éloignant d'un coup le roi ou le cavalier dans une quelconque des catégories systématiques. Pour ceux de la seconde espèce, tout le fond de leur théorie se trouve dans les exemples que nous en avons donnés lors de la discussion, de la 2me, de la 4me, de la 5me, et de la 6me catégories, dont ils sont, en quelque sorte, des cas exceptionnels. La 1ère, 3me et 5me catégories (si le pion de la ligne H y est double), ainsi que celles qui en dérivent dans la 6me, n'admettent point de ces sortes d'exceptions, et par conséquent ne donnent point naissance à des jeux de la 7me. Si l'on voulait former tous les cas de la seconde espèce de ces jeux, on n'aurait qu'à éloigner de toutes les manières possibles, dans les exemples cités, le cavalier des cases G4 et F3, mais de façon qu'il eût le temps d'y revenir à l'instant précis, où la position respective des pions noirs et des rois serait celle qui détermine le mat exceptionnel.(x) En un mot, il faudrait appliquer le principe de la 6me catégorie à ces exemples, qui sont, pour ainsi dire, les types généraux de la cat. 7me. Mais, l'étude de ces types, ainsi que celle des six catégories systématiques une fois achevée, ce travail n'offre plus de difficulté; il suffira de l'indiquer sur des cas particuliers. Ainsi la position des rois étant F2 et H1, et celle des pions F5, G6 et H3 (voir la discussion de la cat. 6), le cavalier n'a pas besoin de se trouver sur F3: pourvu, qu'en général, il attaque la case G5, les blancs gagneront, s'ils ont le trait, et s'il se trouve sur G5, les blancs gagneront, si les noirs ont le trait. Voir encore un autre exemple très remarquable x

(x) On remarquera, en général, que le cavalier ne peut se trouver ici qu'à deux coups au plus de l'une des cases G4 ou F3.

V. 66. P. dr bl. roi F2, cav. à deux coups de G4, p. ex E8.
— n. — H1, pions E6, F3, G6, H3.

Le pion G6 pourrait aussi être supprimé, avec ou sans le pion F3, mais en cas de suppression de ce dernier, il faudrait toujours placer le roi blanc sur F1.

Les blancs ont le trait.

Bl. 1. Cav. E8–F6 — P. E6 E5
— 2 Cav F6–G4 — P E5 E4
— 3 Roi F2 F1 — P F3 F2
— 4. R F1 F2°

Ce pion aurait dû être pris par le cavalier, en cas de non-existence du pion G6.

——————— P G6 G5
— 5 — R. F2 F1 P. E4 E3
— 6. Cav G4 E3° etc.

Les blancs devront toujours suivre la même marche, quels que soient les contre-coups des noirs. Mais, si ces derniers ont le trait, ils rendront la partie nulle, en sacrifiant les pions des lignes E, F et G, et puis en poussant H3 H2. Si l'un des pions sur les lignes E et G se trouvait sur E7 ou G7, le jeu serait nul, quel que fût le côté qui commence.

Troisième exemple. rois F2 et H1, pions D5, F6, H3; cav. G6, les noirs ont le trait etc.

Voici enfin une situation d'un genre tout différent, et qui sort des limites que nous n'avons pas, jusqu'à présent, dépassées. Il en existe une toute semblable pour le coin A8, ce sont les seules possibles de leur espèce

867. P. de bl. roi F6, cav. G4 (ou F5)
— n. — H8, pion H7 et plusieurs autres, p. ex.
A4, B5, C4, D5, E4, F7, G6.

Les blancs ont le trait.

Bl. 1, Cav. G4 H6 — N. Pion A4 A3
— 2 Roi F6 F7 — P. A3 A2
— 3 Roi F7 F8 — P. A2 A1 à dame
— 4. Cav. H6 F7 + mat.

---

Note. Ce n'est que par erreur, et en nous basant sur les paroles d'un ancien éditeur allemand de Philidor, que nous avons rangé ce dernier (voir le commencement de ce mémoire) au nombre des défenseurs de l'opinion assez généralement répandue : « que la force du cavalier diminue vers la fin de partie. » Les passages d'Allgaier et de Silberschmidt, qui l'expriment formellement, sont : Neue theor.-pract. Anweisung zum Schachspiele von Joh. Allgaier, page 30, et : Die neuentdeckten Geheimnisse etc. v. H. Silb. pag 24. (~~Edit. 30 ...~~) Rendons ici justice au célèbre M. de Labourdonnais dont l'ouvrage ne nous est parvenu que pendant l'impression, qui va jusqu'à conseiller (page 164) II 164. de garder, vers la fin de la partie, un cavalier de préférence à un fou. Cet excellent ouvrage contient aussi (page 199) un exemple d'un mat du cavalier II ~~149~~ 109. contre deux pions, rangé parmi les positions curieuses, (aussi II 138 W. R. et Cav. a8 Schw. K. et Bauer a3 b7 [illegible]) et qui se rapporte à la 1ère espèce de la 7me catégorie. Le choix de cet exemple, qui n'est que la partie de Salvio, légèrement modifiée, prouve que la singulière étendue de notre théorie était inconnue à l'auteur. ([illegible]: cette fin [illegible] du Calabrois.)

---

Tableau systématique des cas, dans lesquels un roi et un cavalier gagnent contre un roi et un pion.

(Pour la région H de l'échiquier.)

| Rois: | Pion H4 | Pion H3. | Pion H2. |
|---|---|---|---|
| F1 et H1. | <u>Cav.</u> E3, E5, F6, H2, et H6, si les blancs commencent, et cavalier G4 dans tous les cas. (7 cas) | <u>Cav.</u> D1, D3, E2, E3, E4, E5, F5, F6, H2, H5, H6, si les blancs commencent; F2+, G3+, si les noirs commencent; G4 dans les deux cas. (15 cas) | <u>Cav.</u> D1, D3, E2, E4, F5, G4, H3 et H5, si les bl. com. (8 cas.) |
| F1 et H2. | - - - - - | <u>Cav.</u> C1, C3, C5, D2, D4, D6, E3, E7, F2, F4, F6, G1, G3, G5, G7, H4, H6, si les blancs commencent, et E2, E4, F5 et H5, si les noirs commencent. (21 cas). | - - - - - |
| F2 et H1. | <u>Cav.</u> E3, E5, F6, H2 et H6, si les bl. com., et cavalier G4 dans tous les cas. (7 cas) | <u>Cav.</u> C1, C3, C5, D2, D4, D6, E3, E7, F4, F6, G1, G4, G5, G7, H2, H4, H6, si les bl. com., et E2, E4, F1, F5 et H5, si les n. com. (22 cas) (N. F2 u. G3 wären auszuschließen) | <u>Cav.</u> E2, E4, F1, F5 et H5, si les bl. com. (5 cas) |
| F2 et H2. | - - - - - - | <u>Cav.</u> A2, A4, A6, B1, B3, B5, B7, C2, C4, C6, C8, D1, D3, D5, D7, E2, E4, E5, E6, E8, F5, F7, G2, G6, G8, H5, H7, si les bl. com.; C1, C3, C5, D2, D4, D6, E7, F4, G1, G4+, G5, G7, H4, si les n. com; E3, F6, H6 dans les deux cas. (46 cas) (N. G3 war auszuschließen) | - - - - - |
| E3 ou F3 ou G3 et H1. | <u>Cav.</u> G4, si les bl. com. (3 cas) | <u>Cav.</u> E2, E4, F1, F5 et H5, si les bl. com. (15 cas) | - - - - - |

| | | | |
|---|---|---|---|
| E1 et H1. | Cav. G4, si les bl. com. (1 cas) | Cav. E2, E4, F1, F5, G4 et H5, si les blancs commencent. (6 cas) | - - - - - |
| E2 et H1. | Cav. G4, si les bl. com. (1 cas.) | Cav. E4, F1, F5, G4, et H5, si les bl. com. (5 cas) | - - - - - |
| F3 et H2. | - - - - - | Cav. C1, C3, C5, D2, D4, D6, E3, E7, F4, F6, G1, G3, G5, G7, H4, H6, si les bl. com.; E2, si les n. com. (17 cas) | - - - - - |
| E3 et H2. | - - - - - | Cav. C1, C3, C5, D2, D4, D6, E2, E7, F4, F6, G1, G3, G5, G7, H4, H6, si les bl. com. (16 cas) | - - - - - |
| E1 et H2. | - - - - - | Cav. C1, C3, C5, D2, D4, D6, E2, E3, E4, E7, F4, F5, F6, G1, G3, G5, G7, H4, H5, H6, si les bl. com. (20 cas) | - - - - - |
| E2 et H2. | - - - - - | Idem, moins E2, si les bl. commencent. (19 cas). | |
| | | [illegible] E2 [illegible], [illegible] E3, 3 [illegible]? | 7 7 3 1 1 — 19. / 15 21 22 46 15 6 5 17 16 20 19 — 202 / 8 5 — 13 / 19 202 13 — 234 cas |

Z. 3. Aufg.

v. La
academi
amsterd
Theil II

Zu Jänisch Découverte sur le Cavalier pp 38

S. 3. Abs. 2. Die Bemerkung, dass die Springer gegen das Ende der Partie an Wirksamkeit verlieren, findet sich bei den ital. Autoren, bei Allgaier u. Silberschmidt
Greco, Cozio, Ponziani.

Greco am Schlusse des ersten Abschnitts — nach der Übersetzung ins Französische par le Sr. G*** — des pièces qui composent le jeu des échecs sagt:

V. La plus nouvelle Academie des Jeux. Amsterdam 1752. Theil II. S. 188

„Les deux chevaliers sont considérés comme étant propres au commencement et dans la suite pour attaquer, mais ils sont de peu d'importance pour la fin.

und später in dem Abschnitt de la marche des Echecs:

S. 191: C'est aussi pour cela qu'un chevalier fait de bons coups au commencement d'un combat, et qu'on les aime beaucoup, pour s'avancer jusqu'au Roi adversaire, lui livrer combat, et quelquefois Echec et mat: c'est pourquoi il est bon de l'employer des premiers, parceque sa puissance diminue à mesure que le jeu s'avance, étant certain que deux chevaliers seuls ne peuvent mettre un Roi en échec.

Die deutsche Ausgabe: Das Schach des Herrn Gioachino Greco Calabrois von Moses Hirschel, Breslau 1784 — ~~[illegible]~~ sagt demgemäss:

S. 2. unten: Die beiden Springer hält man vom Anfang, und durch die meiste Zeit des Spiels, zum Angriff sehr geschickt, bei dem Ende aber sind ihre Dienste nicht von so erheblicher Nützlichkeit.

und S. 7. Aus diesen Ursachen leistet ein Springer zu Anfang des Spiels vortrefflichere Dienste; deswegen ist es gut, dass man sich ihrer gleich anfangs bediene, um so viel mehr, weil deren Stärke sich schwächet, je weiter das Spiel seinen Fortgang nimmt, und es überdies gewiss ist, dass zwei Springer allein den König nicht schachmatt machen können.

Lewis in seiner Ausgabe des Greco, hat die allgemeinen Belehrungen nicht, sondern fängt gleich mit den Spielen an.

Anm. Die deutsche Bearbeitung des Philidor, welche Hr. Jaenisch nach seiner Schlussbemerkung zu dem Irrthum verleitet, den Philidor unter den im Anfange genannten Autoren aufzuführen, ist die in Strassburg 1754 ~~und später~~ erschienene, u 1764 wieder gedruckte Übersetzung desselben; der Übersetzer sagt indess in der Vorrede ausdrücklich:

„Es scheint, dass die zwei grossen Meister — er meint Philidor u Stamma — bei Herausgebung ihrer Bücher diejenigen nicht in Absicht gehabt, welche von dem Schachspiel nur wenige oder wohl gar keine Erkenntniss haben, weil keiner von beiden seinem Buche die gewöhnlichen Regeln des Spiels selbst vorgesetzt hat, woraus denn erfolget, dass sie zur Einsicht ihrer Arbeit nur solche Leute vorausgesetzet und verstanden, die keine Neulinge in diesem Spiel seyen.

„Um nun dieses Buch den Unerfahrnen sowohl, als den Geübtern nutzbar zu machen, habe ich für dienlich erachtet, die vornehmsten Regeln des Spiels in einer guten Ordnung voraus zu setzen, wie denn solche auch von Selenus 1616 zu ersehen seyen, damit man sich im Falle der Noth auch ohne einen andern Anführer als des gegenwärtigen Buchs selbst, behelfen, und das Spiel von sich selbst erlernen könne.

Die nun folgende „Abweichung von den vornehmsten und gewöhnlichsten Regeln des Schachspiels" ist aber eine Übersetzung desjenigen, welches ~~Greco seinem~~ Spielen des Greco vorangestellt ist. Diese Übersetzung hat [illegible] zum großen Theil wörtlich beibehalten. So lauten in der Anmerkungen die ~~beiden~~ hierher gehörenden beiden Stellen — ng vorhergehenden Seite —:

1, S. 7. Die beiden Springer hält man vom Anfang und durch die meiste Zeit des Spiels zum Angriff sehr geschickt, bei dem Ende aber sind ihre Dienste nicht von so sonderlicher Nutzbarkeit.

2, S. 8. Dessen ungeachtet leistet ein Springer zu Anfang des Spieles vortreffliche Dienste, und man liebt sie sehr, weil sie bis zum feindlichen König eindringen, ihm einen Schach bieten, und bisweilen selbigen wohl gar Schachmatt machen können. Deswegen ist es gut, daß man sich ihrer gleich anfangs bediene, um so viel desto mehr, weil deren Würde sich schwächt, je weiter das Spiel seinen Fortgang nimmt, und indem es gewiss ist, daß zwei Springer allein den König nicht Schachmatt machen können.

Lolli P. 255 Cap. XXV del valore ordinario de' Pezzi fügt die Anmerkung hinzu:

Il tutto regolarmente nel principio, e nella metà de' giuochi; merecchè verso la fine le varissime circostanze non lasciano luogo a regole universali, e sicure. Anzi dalla sperienza comprovasi essere proprio d'alcuni Pezzi verso la fine di minuire la loro forza, com' è della Donna, e del Cavallo; e d'altri essere proprio d'aumentarla, com' è del Rocco, e del Pedone &c.

[illegible] die Anastasia — Frankfurt 1803 — Theil I. S. 110.

Alles regelmäßig im Anfange und in der Hälfte des Spiels; weil gegen Ende die allzu mannigfaltigen Umstände keine allgemeinen und sicheren Regeln gestatten. Ja, durch die Erfahrung bemerkt man, daß bei einigen Figuren die Stärke gegen den Ausgang abnimmt, wie bei der Königin und dem Springer; und bei andern, daß sie zunimmt, wie bei den Thürmen und den Bauern u.s.w.

Ponziani — Il giuoco incomparabile degli Scacchi. Seconda Edizione. Modena 1782 — sagt S. 12: (Venezia 1801. S. 19)

Sappiasi in fine, che quanto si è stabilito sopra il valore ordinario de' Pezzi per regolare i contratti, s'intende nel principio, e nel mezzo del giuoco; poichè le varie circostanze, e le stravaganze moltiplici verso la fine non lasciano luogo a regole universali, e sicure, comprovandosi anzi dall' esperienza, che alcuni Pezzi sulla fine diminuiscono le proprie forze, come la Don., e il Cav., ed altri l'aumentano, come il Roc., e il Pedone.

Zu S. 7. Ausführung der Stamma'schen Spiele.

„J'observe ... que les blancs auraient pu tout aussi bien, au 2me coup, porter le cavalier sur E4 &c."

Richtig; aber noch wäre zu bemerken, daß Weiß im 13 Zuge auch den König ziehen konnte, und wonach der Springer nach d4, f5, e3, f1, g3 ‡.

Zu S. 16. .. exemples qui n'est, pour ainsi dire, qu'une moitié de la partie de Stamma.

Sehr wahr.

Ponziani – Modena 1782 – giebt Seite III. S. 198. No 13 eine etwas veränderte Stellung:

W. K. f2, S. e8
Schwarz h2, L. h3.

Das Spiel kommt auf derselben Theorie, wie das des Stamma. Der Springer geht f6, e4, d2, f1, g3 ‡; kann aber auch, was dort nicht angegeben ist, gehen g7, f5, e3, f1, g3 ‡; kann auch im ersten Zuge nach d6, und dann nach Belieben durch e4 oder f5 seinen Weg nach f1 fortsetzen.

Auch (Veränderter Stellung u. Umstellung nach der Linie H) ?

Cozio. II. S. 258 giebt das Spiel des Stamma, ohne diesen zu nennen.

S. 16. .. et pourtant il ne cite que l'ancienne partie de Salvio.
1. Spiel.

S. 9. Je ne sais, si Salvio ou Lolli ont déjà remarqué que les blancs gagnent aussi, si les noirs commencent, du moins ne l'ont-ils pas rapporté .. Weiß en l'„avançant pour la première fois." ..

Diese Äußerung bedarf einer Berichtigung.

Zwar ist in ausführlichen Werken nur der Fall behandelt daß W. anziehe. Aber ...

Carrera, dessen Werk 1617 in Militello zuerst erschien, theilt das Spiel des Salvio mit, und sagt – wenigstens findet es sich so in Lewis Übersetzung des Carrera, S. 219 –:

Weiß am Zuge, gewinnt in 4 Zügen
Schwarz am Zuge, Weiß gewinnt in 8 Zügen. In dem letzteren Falle ist aber nur die Auflösung gegeben, wenn im 1ten Zuge der Bauer und im 2ten der König zieht. – Es bleibt hier freilich unentschieden, ob ~~diese letztere Fall~~ (Bemerkung und Auflösung) von Salvio oder von Carrera herrührt.

+ Es scheint zwar von Carrera; da Lolli aus dem Spiel des Salvio und die eigene Auflösung giebt. eigene Bemerkung.

Lolli aber in dem 20ten Spiel der Centurie, S. 528 hat in der dem Salvio'schen Spiel beigefügten Annotazione auch für den Fall, daß Schwarz anzieht, das Spiel vollständig und richtig ausgeführt, wie [illegible].‡ Er hat es also bemerkt und angegeben.

Auch Ponziani hat S. 199 das Spiel des Salvio mit der Bemerkung:

Noto, che anche nella supposizione, che il tratto sia dell'avversario, il N. (Schwarz hat hier den Springer) lo matta pure forzatamente, benché con qualche tratto di più.

‡ ~~wörtlich~~ Seine sind seine eigenen Worte:
Annotazione.
Noto, se nella suddetta Posizione del giuoco il tratto fosse del Nero, il Bianco lo matterebbe in cinque, o in sette tratti al più nella seguente maniera.

1.

1. N. Pedona del Cav. alla 4
B. Cav. alla 6. dell' Alf.
2. N. se giuoca la stessa Ped. alla 5, il B. la prende col Cav., dando scac.; dove andando il N. col Re al cantone, il B. va col suo alla casa dell' Alf., poi dà il matto di Cav. alla 2. dello stesso alfiere.
E se va col Re al cantone
B. giuoca il Cav. alla 4 sua.
3. N. Ped. del Rocco alla 7.
B. non vada col Re alla casa dell' Alf., come le altre volte, perchè il giuoco sarebbe Stallo: ma torni col Cav. alla 6. dell' Alf. di Re.
4. N. Pedona del Cav. alla 5.
B. Cav. alla 4. del Re, o alla 5 del Roc.
5. N. Ped. dà scacco alla 6. del cavallo.
B. pigliandola col Cav., dà scaccomatto.

2.

o pure Re al cantone.
B. Cav. alla 6. dell' Alf.
2. N. Re alla 7 del Rocco per migliore. x)
B. Cav. alla 4. sua dà scacco.
3. N. torna col Re al cantone.
B. Re alla casa dell' Alf.
4. N. Ped. del Cav. alla 4.
B. Re alla 2 dell' Alf.
5. N. Ped. del Rocco alla 7.
B. Cav. alla 3. del Re
6. N. Ped. del Cav. alla 5.
B. Cav. alla casa dell' Alf. di Re, o alla 5.
7. N. Ped. alla 6. del Cav. dà scacco
B. pigliandola col Cav. dà scacco matto.

x) Perchè se giuoca la Ped. del Roc. alla 7., verrà mattato nel tratto terzo: E se in vece avanza la Pedona del Cavallo alla 4., verrà mattato nel quinto.

Vang. { Greco freilich – Spiel 51, giebt das Salvio'sche Spiel nur mit: Weiß am Zuge. Auch Lewis
{ So auch die Straßburger Schachspielgeheimniße No 39. in s. Bearbeitung des Greco fand
{ Eben so Koch's Codex II. S. 129. Spiel 22. keinen Anstand. gemacht.
{ desgl. Anastasia. Th. II. S. 228.

Die Auflösung in Koch's Elementarbuch, ~~[illegible]~~ S. 140 ≠ Anm., ist fehlerhaft, wie C. Jaenisch nachgewiesen hat.

S. 16. ... et pourtant il ne cite que l'ancienne partie de Salvio. – Richtig, Silberschmidt nur diese. Aber von dem Anonimo Modenese hat man noch einen andern als die Salvio'sche Stellung in welcher ein Springer gegen 2 Bauern gewinnt.

Das Spiel findet sich bei Lolli. S. 549. No 51.

(Nach Umstellung auf h): W. K. f2, Spr. a2

Schw. K. h2, Bauer h3, f3.

Weiß ist am Zuge, und macht in 5 Zügen Matt.

Die Züge mit dem Springer sind: c3, e4, d2, f1, g3 ≠.

Wozu Lolli bemerkt: Auch so könne das Matt in höchstens 5 Zügen gegeben werden: Spr. c3, d1; geht nun der K. nach h2 zurück; e3, f1, g3 ≠

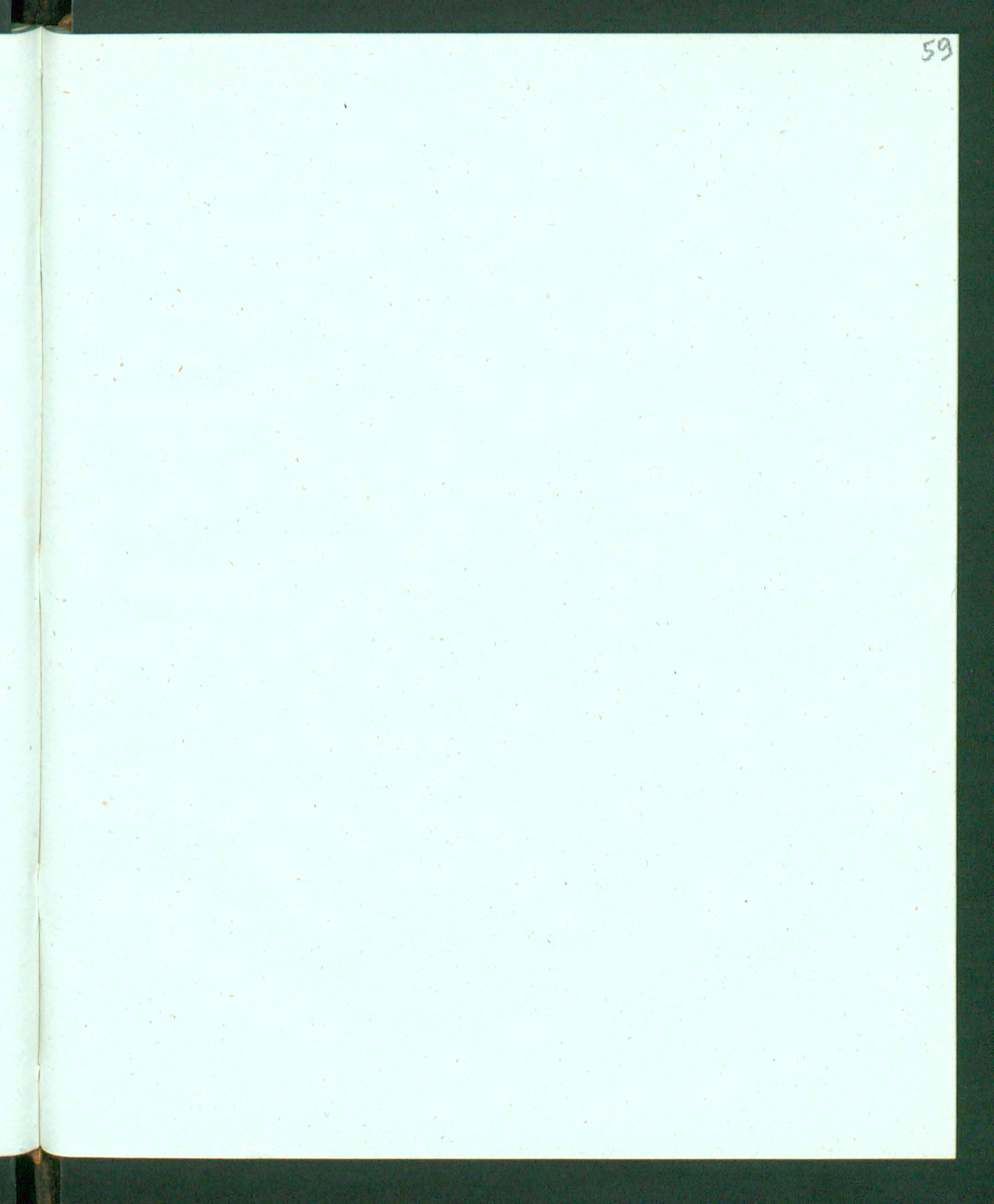
oder zieht Bauer h3 h2, so folgt: König f1, Spr. f2 ≠.

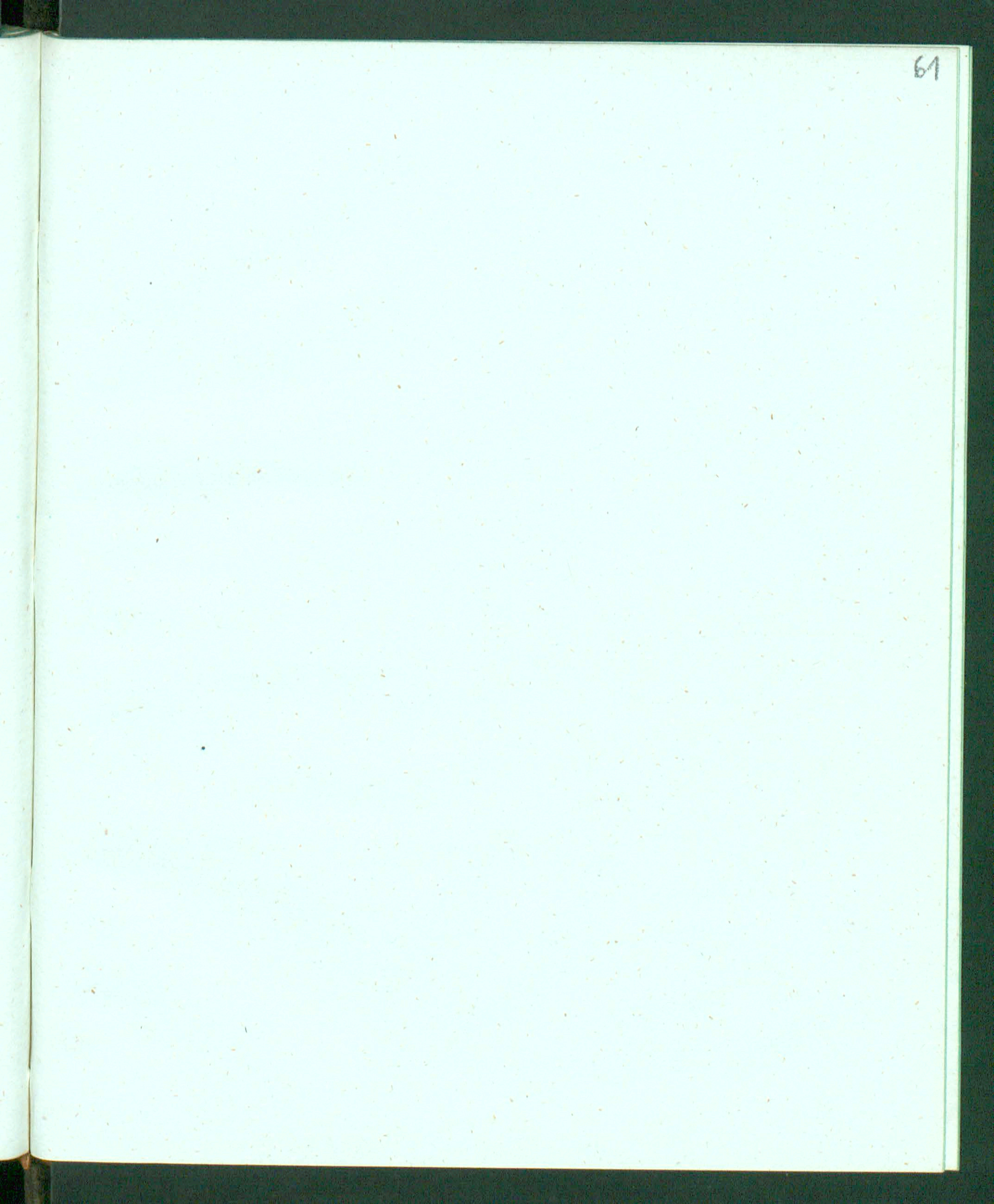
Dies ist freilich nicht sehr verschieden von dem Falle, daß der Bauer h3 allein da ist, also von dem des Stamma.

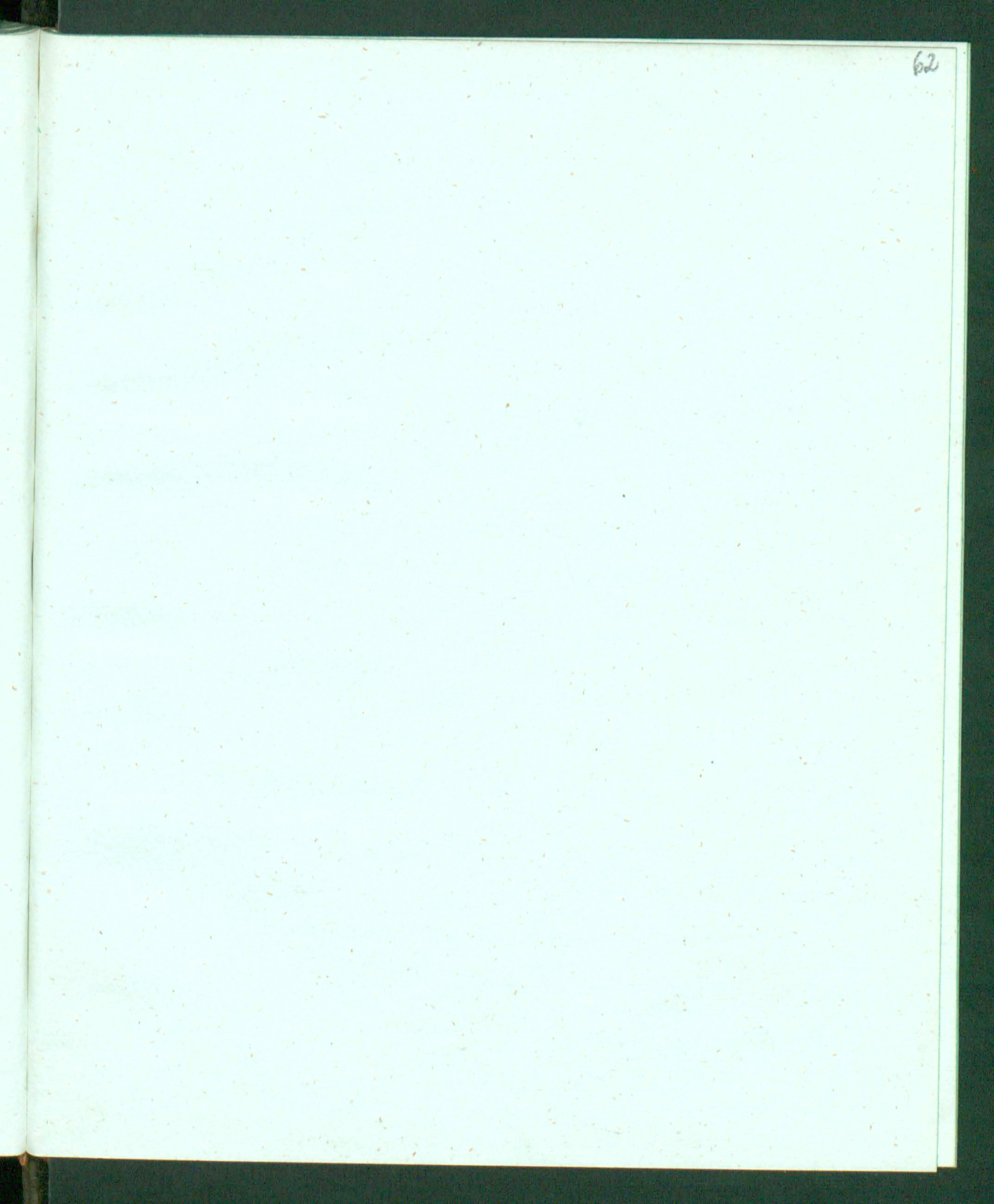
Dasselbe Spiel des Modenesen hat auch Sarratt in seinem Treatise on Chess. London 1808, Theil I, S. 236. 36ste Stellung, mit der richtigen Auflösung des Anonimo, Theil II. S. 284. ≠

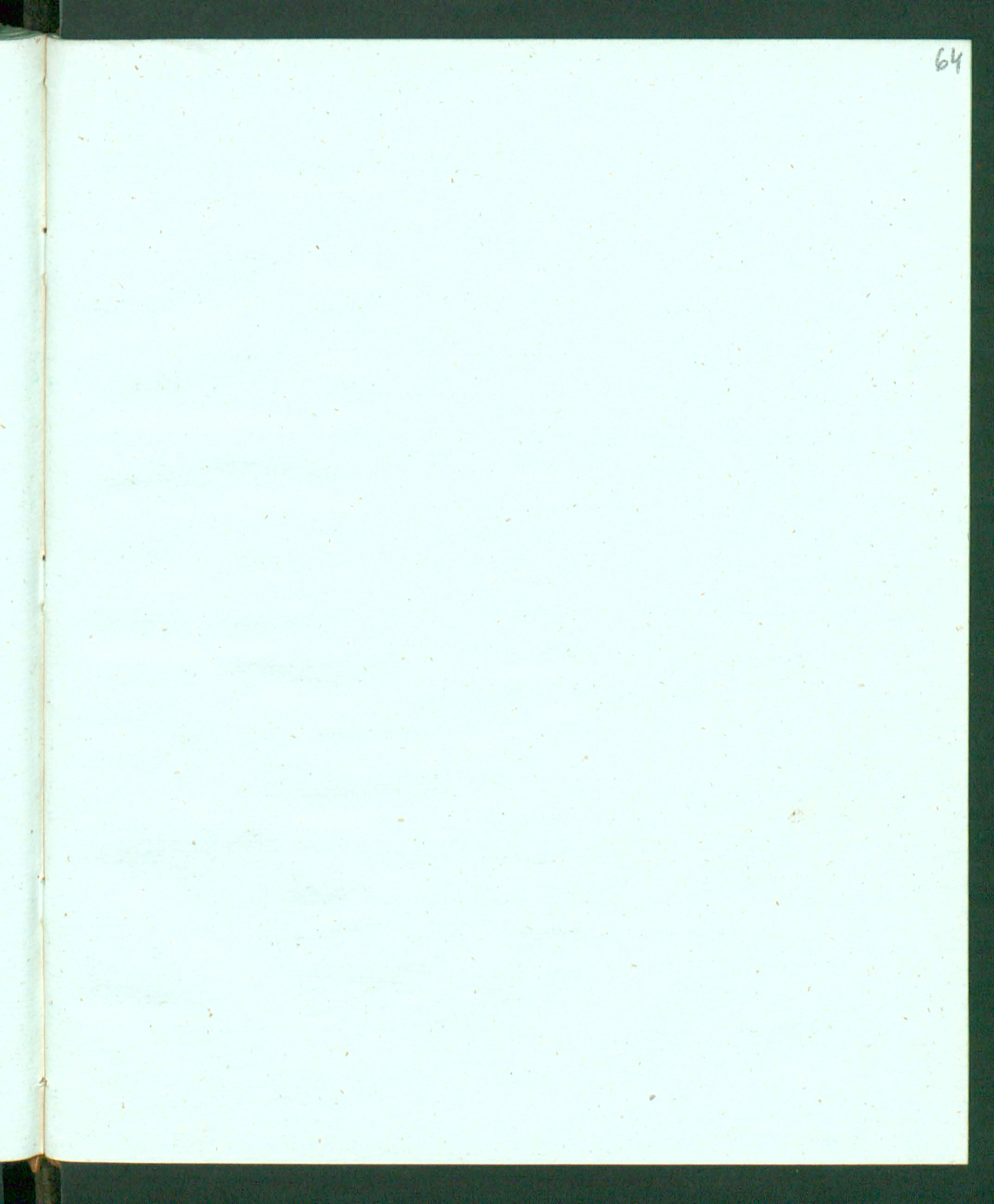
Ferner in Hoffmann's Beiträgen zum Schachspiel, Mainz 1833: S. 47 No. 24, mit beiden obigen Spielarten des Weißen.

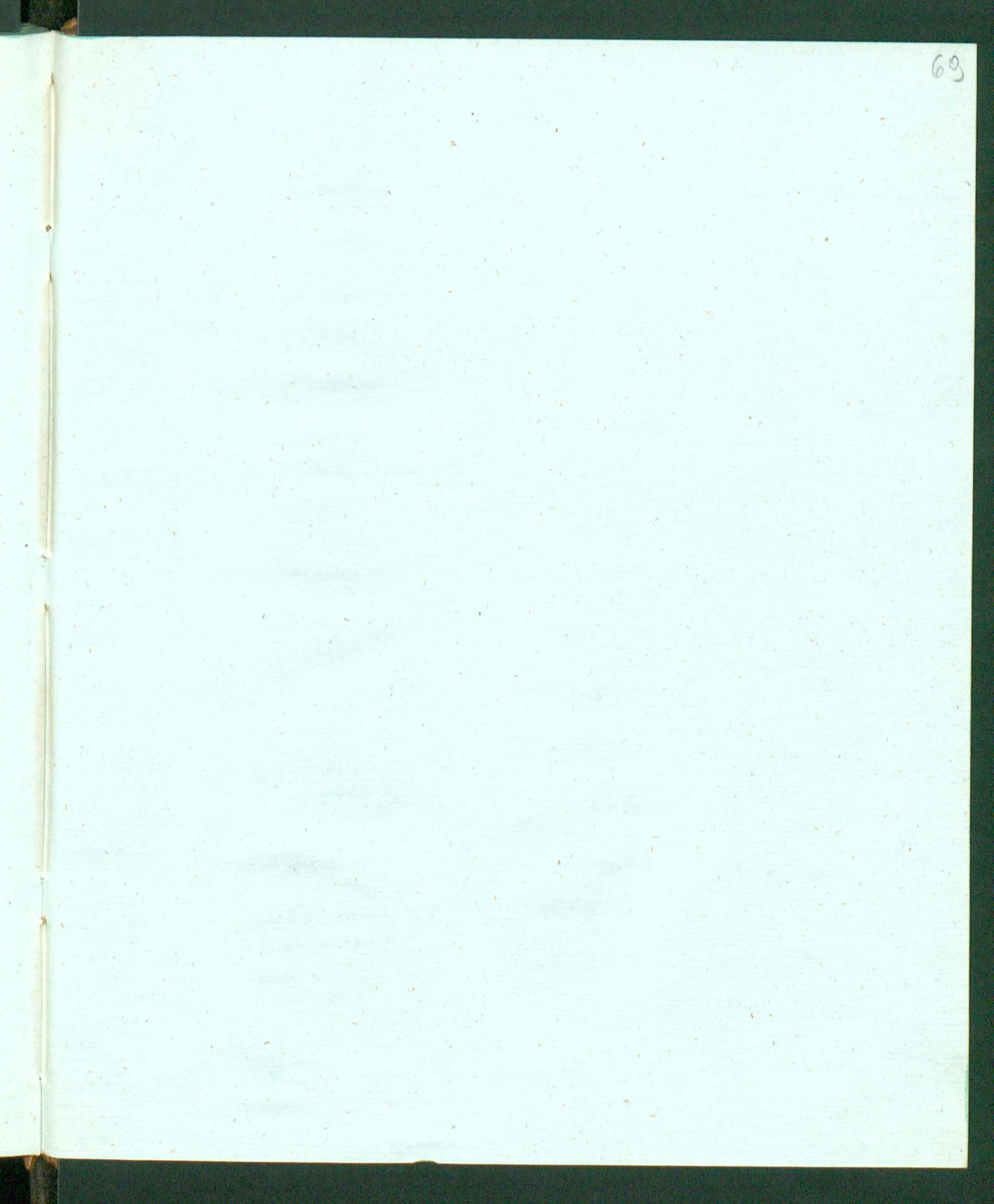
S. 4. ... que deux cavaliers perdent contre la reine. Das ist noch sehr problematisch; in mehreren Stellungen zwar, besonders am Rande, oder wenn die Spr. getrennt sind, ~~oder in der~~ völlig entschieden Mitte des Brettes, da die Springer bei dem Könige, nicht sich deckend, sondern unter einander die Annäherung des feindl. Königs auf allen Seiten verhindernd, ~~[illegible]~~ Verlust noch ~~[illegible]~~ unbeweisbar.











| | | |
|---|---|---|
| X. 25. J. 8 v. u. s. Mann. Cav. 94 – 83° | Cav | E 3°. |
| – 33. J. 12 v. oh. Nau 3. Ros #6 – #1 | . . . | Ram #6 – 45. |
| – 44. 11 v. u. – Mann 2. Cav. | — | Cav. |
| 46. 14 v. u. – on | — | on |



